מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS®

הרפתקה למשחק המתקדם

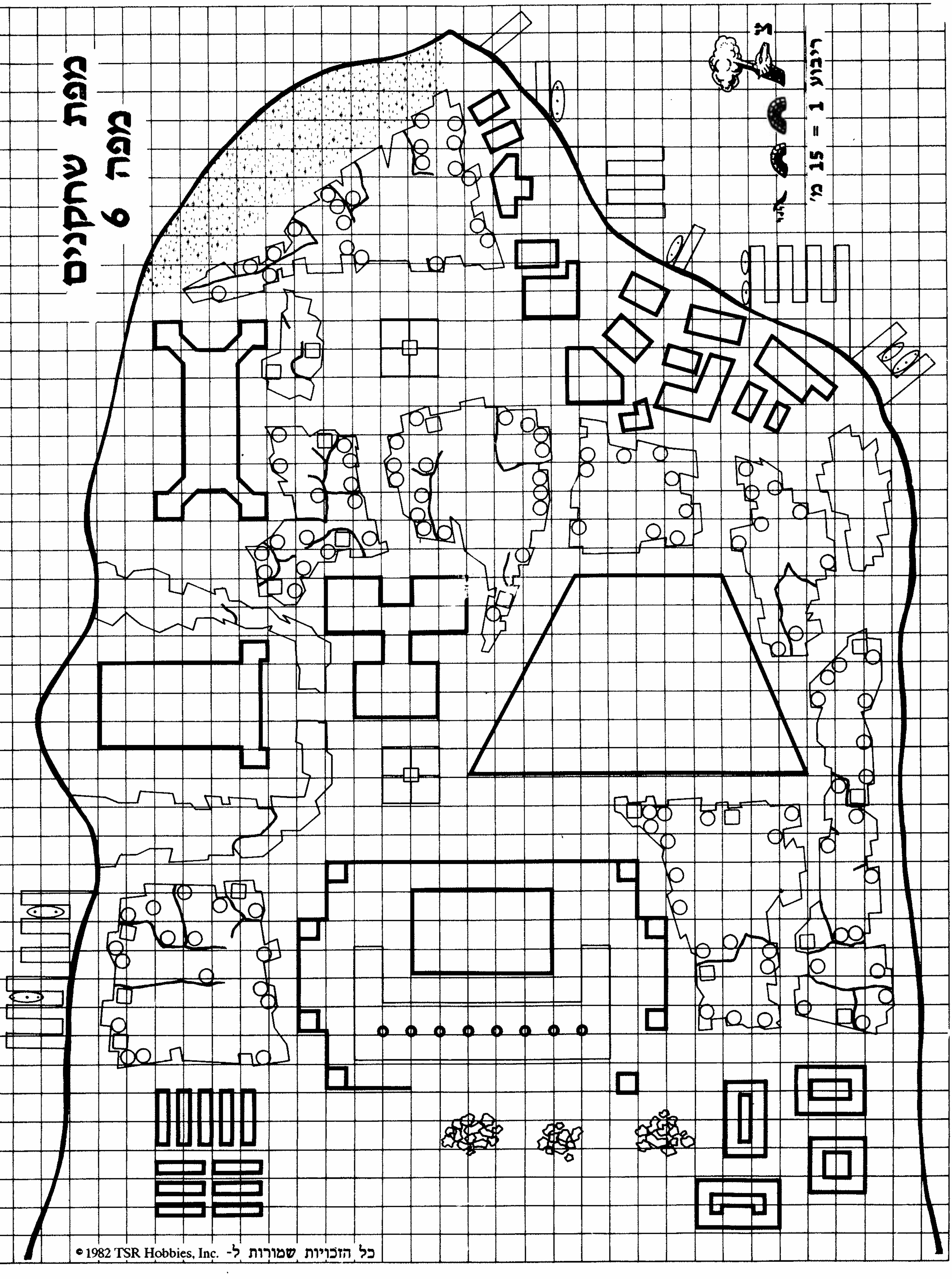
קללתו של זנטון

מאת דאגלס ניילס



קללתו של זנטון משלבת הרפתקות בעיר ובמרחב בחמש מערכות בעלות אופי בלשי. הרפתקה זו מספקת שמונה דמויות מוכנות מראש כדי לעזור לכם להתחיל במשחק מיד, ועוד מספר רעיונות להרפתקות עיר נוספות.

TSR™
TSR, Inc.


מפת שחקנים
מפה 6
ריבוע 1 = 15 מ'

מודול מבוך X3
קללתו של זנטון
הרפתקה לדמויות בדרגות 5-7



עיצוב : דוגלאס נילס

פיתוח: דוגלאס נילס ואלן האמק

עריכה: דבורה קמבל ריצ'י

תרגום לעברית: גיא פרי

עריכה עברית: נטע בירן

סדר מחשב: אדם גרייבס copy *A*

דפוס: דפוס טופרינט

הודפס בישראל

1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת .TSR Inc

מיצוב בע"מ, רח' לכיש 6 חיפה,

שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני-ברק טל. 5794711.

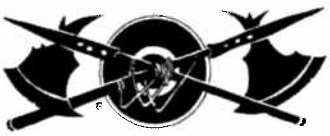
מבוכים ודרקונים ערכה למתקדם

הרפתקת מבוך X3

קללתו של זנטון

מודול זה הוא לשימוש עם **מבוכים ודרקונים** הערכה למתקדם, אשר ממשיכה ומרחיבה את מו"ד הערכה למתחיל. במודול זה לא ניתן להשתמש ללא הערכה למתחיל ולמתקדם.

הקדמה











עצור! אם אתה מתכוון להיות שחקן בהרפתקה זו, הפסק לקרוא. המידע להלן מיועד לשה"מ בלבד. ידיעת תוכן הרפתקה זו תהרוס את ההפתעה וההתרגשות לשחקנים.

פרטים לשליט המבוך

קללתו של זנטון היא הרפתקה יוצאת דופן, בכך שמרבית פעולות השחקנים יהיו עבודות בילוש, בנסיון למצוא רמזים לפתרון הבעיה שפוקדת את העיר. ברגע שהם יאתרו רמזים אלה, הם יצטרכו לבחור דרך פעולה מתאימה. אם הם יחליטו החלטות מוטעות, הם יבזבזו הרבה זמן ולא ישיגו תוצאות. אתה, כשה"מ, תזדקק למגע עדין כדי לשמור את השחקנים בדרך הנכונה מבלי להפוך את המטרות והפתרונות קלים להשגה.

מידע רב כלול בעלילות שונות, ושחקנים פקחים יוכלו, ללא ספק, לקבוע את דרך הפעולה ההולמת בכל שלב של ההרפתקה. אם קבוצה של שחקנים אינה מיודעת לסוג זה של משחק, הם עלולים להיות מתוסכלים ולאבד ענין. מומלץ לשה"מ להציע רמזים נוספים, כאשר נראה כי הם חיוניים. ניתן לעשות זאת במספר דרכים. לדוגמא, הכהן הגדול של פורסטה, אשר נע בתחפושת של קבצן, מוזכר לראשונה במערכה מס' 1. שה"מ יכול להשתמש בדמות זו בחופשיות, כאשר יש צורך במקור והדרכה לחבורה. אולם, הוא לעולם לא יצטרף להרפתקה. כמו-כן, מוזגים ופונדקאים ברחבי העיר יכולים לשמש כמקורות מידע, בדרך-כלל תמורת מחיר (1–6 פ"ז). שמועות זורמות בחופשיות במקומות כאלה, ובנוסף לאלה הכלולים במודול, יתכן ושה"מ ירצה להמציא שמועות משלו.

לפני שמתחילים לשחק, שה"מ צריך לקרוא את המודול בקפידה ולהכיר את כולו. את המידע הממוסגר יש להקריא בקול לשחקנים ברגע המתאים. המידע שאינו ממוסגר מיועד לשה"מ בלבד ויש לחשוף אותו לשחקנים בתבונה.

מודול זה תוכנן לחבורה של 5 עד 8 דמויות בדרגות נסיון 5 עד 7. החבורה צריכה להכיל לפחות גמד 1, קוסם 1, 2 גנבים ומספר לוחמים. סכום דרגות הנסיון של החבורה צריך להיות 35–50, כאשר סכום של 46 הוא הטוב ביותר.

בזמן ההרפתקאות, שה"מ צריך לתת לדמויות שחקן סכוי הגיוני להשרדות, להשתדל להיות הוגן ואוביקטי כל הזמן. אולם, אם השחקנים יתעקשו ליטול סיכונים מיותרים או להחליט החלטות לא נבונות, שה"מ צריך להבהיר כי הדמויות תכחדנה אם החלטותיהן לא תלקחנה ביתר שיקול דעת. שיתוף פעולה של כל החבורה יבטיח שההרפתקות יהיו מהנות ומרגשות לכולם.

שה"מ צריך להשתדל להכניס את כל החושים למשחק. זה לא מספיק לתאר כיצד מפלצת נראית לשחקן ... שה"מ צריך לתאר כיצד היא נשמעת, מריחה וכו. כנ"ל לגבי תאורי חדר. החדרים מתוארים בקצרה כאן, אך שה"מ יכול להוסיף פרטים כדי לגרום לשחקנים ממש לראות את החדר. הגברת האוירה רק תוסיף ענין למשחק.

לנוחיות שה"מ, בכל פעם שמפלצת או דב"ש מתוארים בכתוב, נתוני המשחק יהיו רשומים בסוגריים בסדר הבא:

שם המפלצת/דב"ש (דרוג שריון; קוביות פגיעה או סוג/דרגה; נקודות פגיעה; מספר התקפות בסיבוב; נזק להתקפה; תנועה לתור (סיבוב); ניצל כמו: סוג/דרגה; מוראל; ותכונות לדב"שים אם יש צורך).

נעשה שימוש בקיצורים וראשי התיבות הבאים:

דרוג שריון – דרג"ש, קוביות פגיעה – קב"פ; נקודות פגיעה – נק"פ, מספר התקפות – הת, תנועה – תנ, ניצל כמו – ניצל, מוראל – מר, נטייה – נט, תבונה – תב, חוכמה – חכ, זריזות – זר, כושר – כש, כריזמה – כז, לוחם – ל, קוסם – קס.

ב-סוג/דרגה משתמשים רק עבור דב"שים כאשר בקוביות פגיעה משתמשים לכל שאר המפלצות. תנועה בתור משחק היא פי שלוש מתנועה בסיבוב.

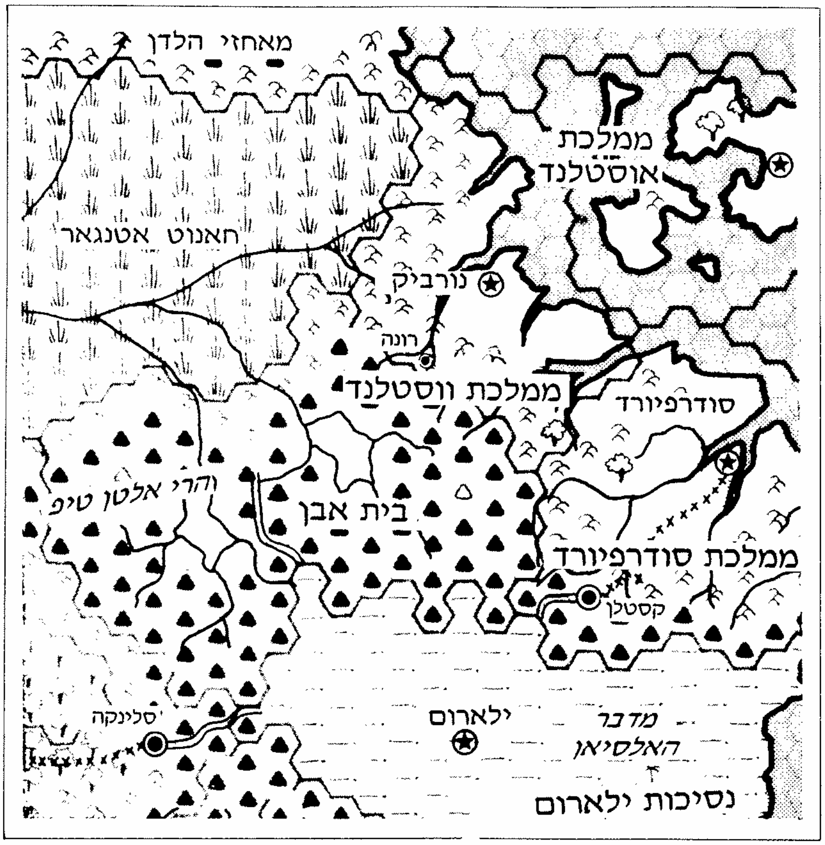
רקע

במשך חמישה דורות דוכסי רונה שלטו בעיר בעלת אותו שם ביד הוגנת ומכובדת. העיר הוקמה כמוצב חוץ, אשר ממנו אריק רונה יצא לפלישותיו ולמסעות מסחר, והתפתחה לעיר בעלת רבבות תושבים. הדוכסות היא חלק מממלכת ווסטלנד, והיא בעלת בריתם של הגמדים מבית אבן וממלכת סודרפיורד.

ממוקמת במפרץ מוגן במרחק של כ-160 ק"מ מהים, לרונה נמל שממנו מפליגות ספינות לכל פינות העולם המוכר.

את רונה ניתן למקם בקלות על מפת היבשת, המצורפת למו"ד מודול X1: אי האימה. יש למצוא את בירת ווסטלנד, נורביק, ואת המפרץ בצמוד אליה. את רונה יש למקם ב"V" שבו המפרץ מתפצל לשתי תעלות.

הרבה מעברים תלולים, מסוכנים ומוסתרים מובילים לבית אבן מעבר להרים, וקרוונים של גמדים חוצים מעברים אלה לעיתים קרובות עם מלאי של סחורות מתכת ומוצרים גמדיים נוספים. למעשה, מספר רב של גמדים גרים ברונה, והם כרגע עסוקים בבנית ארמון גדול לדוכס הנוכחי, סטיבן רונה.



מעברים נוספים בשרשרת ההרים המטורשים בצפון מערב נחצו לאחרונה על-ידי מהגרים מחאנות אטנגאר. מספר נוודים אלה ברונה הוא קטן, אבל גדל באטיות. הם מתקבלים בברכה בשל הסוסים המשובחים והעזים שהם מביאים איתם.

באדמה המטורשת סביב העיר מגדלים עזים, כבשים, פרות וסוסים . שעורה, שיפון, דגים, חלב, גבינה ובשר כבש הם מאכלים נפוצים כאן, ורונה ידועה בכל רחבי ווסטלנד ומעבר בשל מבשלות השיכר שלה. מספר פונדקים מציעים לתייר הזדמנות לטעום מהמבחר הגדול של שעורות שכר מותססות המבושלות כאן. יין ובראנדי יש ליבא בספינות, ולכן מחירם בהתאם.

פרט לארמון הדוכס וחלקים משלוש המקדשים, כל המבנים ברונה עשויים מעץ, עם גגות מעץ או אדמת עשב. הם בעלי קומה אחת, אלא אם כן מצוין אחרת, וכולם, פרט לגדולים ביותר, יהיו בעלי חדר אחד. בעיר העתיקה ליד הנמל, החיים קשים אך שמחים. ניתן למצוא כאן הרבה מסבאות, ובדרך-כלל זרים יתקבלו בהזמנה ידידותית לכוס שכר.

שני מקדשים, שהוקמו לפני עשרות שנים, ניצבים ברונה כהוקרה לשני האלים המרכזיים של ווסטלנד. המקדש של מסדר הצדק של פורסטה הוא הישן ביותר, ורב האזרחים חברים בו. המסדר דוגל בסמכותו של הדוכס ושמעשים טובים הנעשים לאורך חייו של אדם יניבו תמורות רבות לאחר מותו. המקדש של נוגה המקציף הוא ביתם של המסדר הניטראלי, המורכב בעיקר מדייגים ומלחים. אמונה זו פחות שמרנית, המאמינה כי אדם חייב להאבק נגד הנסיבות בחייו כדי להפיק את הטוב ביותר מחייו הקצרים.

לאחרונה, מקדש חדש יותר הוקם לקרטיה, אלת האטנגאריים. למרות שכרגע יש מספר קטן של אנשים ברונה מחאנות אטנגאר, הם הקימו מקדש גדול ומהודר. לרב תושבי רונה, מקדש זה מוזר ומיסתורי, ומעט ידוע אודות אמונות המאמינים.

המשמר הדוכסי אחראי לשמירת הסדר בקהילה, ולהגנה מאיומים חיצוניים. כח יעיל וברוטלי זה מונהג על-ידי דראקו לוחם-הסערות, אשר עצם שמו מטיל אימה ופחד ברוב תושבי רונה. פעם דראקו הפליג לכל חלקי העולם במסעות נועזים, אך כעת הוא השתקע ומנהל חיים שקטים כמנהיג חיילות. הוא מתגורר במגורים הצבאיים של הדוכסות. יש האומרים שהדוכס מכבד את שיקול דעתו יותר מכל היועצים האחרים.

לאחרונה, התעוררה מהומה בעיר עקב מספר צוים תמוהים שמקורם בארמון הדוכס. עשרה ימים לפני שהרפתקה זו התחילה, הוצא הצו שיש לשלם את כל המיסים בבירה ולא בכסף. חביות רבות הובלו לארמון, וכעת קשה מאוד לרכוש אפילו כוס קטנה של בירה במסבאות של רונה. דבר זה עורר תלונות בקרב התושבים הצמאים, אבל האנשים מאוד מפוחדים מהמשמר הדוכסי ולא הפגינו שום מחאה.

לפני שלושה ימים, צו נוסף הוצא, שמצהיר כי סוסים רכובים בגבולות העיר חייבים לשאת את רוכביהם כשפניהם לזנב הסוס. מאחר ורק העשירים ביותר רוכבים בעיר, צו זה יצר מחזות משעשעים להולכי הרגל, כאשר סוחרים ואצילים נאבקים לשמור על שווי משקל וכבוד במצבם המוזר. הופצו שמועות נוספות בקשר לטיבם של שני הצוים. אנשים רבים חוששים כי הדוכס איננו רציונלי עוד.

שמועות

בתחילת המשחק, השחקנים ידעו על שתי השמועות הנפוצות בעיר. יש לגלגל ק6 פעמים, להשוות את התוצאה לטבלת שמועות ברונה כדי לקבוע איזה שמועות אלה. אם הגלגול השני זהה לראשון יש לגלגל פעם נוספת עד שמתקבלת תוצאה שונה.

טבלת שמועות ברונה

גלגול קוביה	שמועה
1	הדוכס סובל מאי-שפיות תורשתית אשר עוברת במשפחתו במשך מאה שנה. דבר זה לא הופץ ברבים מאחר והמחלה מעולם לא הופיעה בצורה כזו גלויה.
2	דראקו לוחם-הסערות רצח את הדוכס והוציא את הצוים בשמו.
3	הגמדים שעובדים בבנית הארמון מתכננים לגנוב מאוצר רונה ככל שהם יכולים לשאת, לפני שיחזרו לבית אבן.
4	הדוכס סוף-סוף בחר באישה! הבירה נאספת לשם מסיבת הפתעה חגיגית שהוא מתכנן לערוך לכל העיר, שבה הוא יכריז על חתונתו הצפויה.
5	המהגרים מחאנות אטנגאר מאחורי הכל בצורה כלשהי. אף אחד לא יודע בדיוק מה הם זוממים, אבל הם יודעים שזה לא טוב.
6	האלים לא מרוצים מרונה. צרתו של הדוכס היא רק תחילת הדברים הנוראים שיסבלו אנשי רונה.

הדמויות יכולות ללמוד ארבע שמועות נוספות פשוט על-ידי "רחרוח". הם לא ישמעו יותר משמועה אחת ממקור אחד, אבל לא יקח להם הרבה זמן לשמוע את כולן אם הם מעונינים לעשות זאת. שה"מ צריך לאלתר עם ארבע השמועות, ולהפוך אותן אבסורדיות ככל האפשר. אף-אחת מהשמועות אינה צריכה לתת לשחקנים רמז לפתירת התעלומה.

הבעיה:

הבעיה הפוקדת את רונה היא קללה חזקה שהוטלה על הדוכס הנוכחי, סטיבן רונה, על-ידי הכהן הגדול של קרטיה, זנטון. מאחר וקללה זו הוטלה בעזרתו של אל רשע זה, לחש הסרת קללה אינו מספיק לשבור אותה. רק לזנטון יש את הנוגדן, והוא לא יוותר עליו בקלות! למעשה, מאחר ולזנטון הוענקה חסינות מהאל שלו, החבורה תצטרך למצוא את חולשתו לפני שהם יוכלו להתמודד אתו בהצלחה.

דראקו לוחם-הסערות, מפקד המשמר מטיל היראה, הוא חלק מהמזימה לערער את סמכותו של הדוכס. זנטון הבטיח למפקד השאפתן שהוא יזכה בתואר דוכס לאחר שיפטרו מסטיבן רונה. שניים או שלושה מקציניו הנאמנים ביותר של דראקו מודעים לבגידתו, אבל כל המשמר הדוכסי ימלא אחר פקודותיו ללא רבב, אלא אם-כן הן חלק מבגידה ברורה.

לזנטון אין כל כוונה לקיים את הבטחתו לדראקו. הכהן הגדול של קרטיה נציג של חאנות אטנגאר, ובתוך שכזה הוא נשלח לסלול את הדרך לפלישה לאנשים אלה. הוא צופה שפעולותיו הבלתי שפויות האחרונות של הקיסר יגרמו למלחמת אזרחים בין כוחותיו של הקיסר ודראקו. שני הצדדים ישמידו עצמם במלחמה ויצרו חלל כח ברונה, כאשר הקרבות יסתיימו, האטנגאריים יפלשו ויתבעו את הארץ לעצמם.

מודול קללתו של זנטון מחולק לחמישה שלבים, הנקראים מערכות. מערכות אלה יוצגו בקוים כלליים כאן וביתר פרוט בהמשך המודול.

מערכה 1 - גישוש במגורים הצבאיים: **חיפוש במגורים הצבאיים של המשמר הדוכסי, ולמידה אודות בגידתם של דראקו וזנטון.**

מערכה 2 - מקדש הרשע: **חיפוש במקדש קרטיה, ומציאת חולשתו של זנטון. מציאת מפה לבית התפילה של קרטיה.**

מערכה 3 - המסע לבית התפילה: **הליכה לבית התפילה, חיפוש ולכידת כח החיים של זנטון.**

מערכה 4 - דו-קרב עם הכהן הגדול: **התיצבות מול זנטון והשגת הנוגדן לקללה.**

מערכה 5 - ההצלה!: **הבסת דראקו והענקת התרופה לדוכס.**

מקרא לעיר רונה:

למרות שלכל אחת מהמערכות יש מקום מוגדר שבו יש לאסוף מידע או לבצע פעולות, השחקנים יכולים לקיים את ההרפתקה בעיר כולה. מכיון שיתכן שירצו לסייר בעיר לפני הכניסה למגורים הצבאיים, המקרא לעיר מובא לפני המידע הנוגע למערכה 1. לכל המקומות בעיר המפורטים וממופים בהמשך, לא יהיה מקרא כאן. שה"מ צריך לפנות למפה 1 למידע נוסף. בגלל גודלה של העיר, מקרא מלא ומפורט הוא בלתי אפשרי. התיאורים נועדו לסייע לשה"מ בתיאור המקומות, אך הוא יכול להוסיף פרטים אם השחקנים מתכוונים לשהות באזורים אלה זמן רב.

המשמר הדוכסי אחראי על שמירת הסדר ברונה. סיורים סובבים בעיר בכל עת, אולם תכיפות הסיורים תלויה באזור. בדוק המצאות שומרים בטבלת התקלויות עם הסיור על-ידי גלגול ק6. גלגול של "6" מורה על התקלות עם הסיור.

טבלת התקלויות עם הסיור

אזור	תדירות הבדיקה	גודל הסיור
עיר עתיקה	פעם ב-3 תורים	11-16 (1ק6 + 10)
מחסנים	פעם ב-2 תורים	11-16 (1ק6 + 10)
שווקים	פעם ב-2 תורים	11-16 (1ק6 + 10)
אזור המעמד הבינוני	פעם ב-2 תורים	5-8 (1ק4 + 4)
אזור המעמד הגבוה	פעם בתור	5-8 (1ק4 + 4)

סיורים אלה מורכבים בעיקר מלוחמים בדרגה ראשונה עם שריון עור, נושאים מגנים וחרבות קצרות (דרג"ש 6, נק"פ 5, הת

1, נזק 6–1, תנ 30 מ', מר 8). לכל ארבע שומרים מדרגה ראשונה השומר החמישי יהיה בדרגה שלישית עם שריון קשקשים וחרב ארוכה (דרג"ש 4, נק"פ 16, הת 1, נזק 8–1, תנ 20 מ', מר 9). אם נתקלים ביותר מעשרה שומרים האחד–עשר יהיה קצין בדרגה 5, שריון קשקשים וחרב ארוכה (דרג"ש 4, נק"פ 29, הת 1, נזק 8–1, תנ 20 מ', מר 11). המשמר הדוכסי לא יטריד אורחים, אלא–אם–כן סיור יגלה שמפרים את החוק.

כל האזורים בעיר יהיו צפופים והומים במשך שעות היום, וזה נכון גם לעיר העתיקה ולרובע האטנגארי בשעות הלילה. הפעילות בשאר האזורים אינה חדלה לאחר רדת החשיכה, אך נעשית פחות הומה. מאחר והחבורה תתקל באנשים בקצב של 10 או 20 בסיבוב, טבלת התקלויות אקראיות איננה מעשית. לכן שה"מ צריך ללמוד את תאור האזורים ופשוט לתאר "מחזה של קהל" אפייני לשחקנים. אם הם רוצים לפנות לאדם מסוים, אז שה"מ יכול לתת פרטים נוספים.

א. עיר עתיקה:

אזורים אלה של רונה קיימים כמעט מאז קום העיר עצמה. כל אזור הוא מבוך של סמטאות, בתים, מסבאות וחנויות קטנות. הסמטאות בדרך–כלל מלאות בלכלוך והבניינים מתפוררים. המשמר הדוכסי כמעט ולא מסייר באזור זה, ומעשי גניבה נפוצים. למרות זאת, רב האנשים ידידותיים באופן מחוספס משהו.

אזורי העיר העתיקה מסומנים על מפת העיר רונה (מפה 1) ב–א'. אזורים אלה בנויים מקיר לקיר, פרט לסמטאות המתפתלות שביניהם. סמטאות אלה בדרך–כלל ברוחב של כ–1.5 מ', ומפוזרים בהן סוגים שונים של אשפה. סימני ה–☐ על המפה מסמנים מסבאות בזמן שה–0 מסמנים חנויות. כל שאר האזורים בעיר העתיקה תפוסים על–ידי דיירים עלובים אשר מהווים חלק גדול מאוכלוסית רונה.

הבתים והחנויות בעיר העתיקה עשויים מעץ, עם דלתות מלפנים ומאחור. הבתים מאוכלסים על–ידי משפחה אחת, שיכולה לכלול לעיתים עד עשרה או שנים–עשר נפשות! המסבאות ממוקמות בבניינים גדולים יותר, אבל גם הן בנויות מחדר גדול אחד בלבד. בתי–דירות ומסבאות יכילו תנור גדול, מאבן במרכז החדר, ובמסבאות יש שולחנות כבדים מעץ ודלפקים פשוטים, שמאחוריהם מאוכסנים סוגים שונים של משקאות: בירה (בהירה וכהה), שיכר ותמד. בעזרת פ"כ אחת ניתן לרכוש בדרך–כלל כוס משקה אחת גדולה. מחירים של יין וברנדי יכול להגיע עד 1 פ"ז לכוס, ובדרך–כלל הם מדוללים במים. כמובן, שלאחר הצו של הדוכס, בירה כמעט ולא קיימת!

חנויות, מסבאות ובתי–מלאכה יהיו בנין של חדר אחד, גדולים במקצת מבניני מגורים. היכנשהו בבנין, יהיה מקום עבור הבעלים ומשפחתו לישון ולאכול. לעיתים קרובות, אח גדול יהיה ממוקם במרכז החדר. כמות המלאי תהיה קטנה. אצל סוחר או בעל מלאכה, יש סכוי של 50% שדמות תמצא את מה שהיא מחפשת. שה"מ יכול לשנות אחוז זה לפי ראות עיניו. עליו או עליה לשפוט עד כמה נפוץ או נדיר אותו חפץ, שהדמות מחפשת, בעיר רונה. לחפצים נפוצים יהיה סכוי גבוה מ–50% ולחפצים נדירים יהיה סכוי נמוך מ–50%. (דוגמה: בחנות לכלי עבודה, יש סכוי של 90% שימצא חפץ נפוץ כמו מסמר, בזמן שדולב ניתן למצוא בגלגל של 15% או פחות.)

כדי לדעת שם של מסבאה מסוימת, שה"מ צריך לגלגל ק20 ולהשוות את התוצאה עם טבלת מסבאות בעיר העתיקה. ברגע שניתן שם למסבאה, על שליט המבוך לציין זאת על מפת העיר הגדולה (מפה 1), בחלק הפנימי של הכריכה, על–ידי רישום המספר של המסבאה המסוימת. אז, אם החבורה תחזור לאותו אזור שבועות או חודשים לאחר מכן, שה"מ לא יצטרך לזכור את שמה של כל מסבאה.

טבלת מסבאות בעיר העתיקה

גלגול קוביה (ק20)	שם המסבאה
1	מבט הגובלין
2	הדולפין המרקד
3	פונדק הימאים
4	הספינה הטובעת
5	מפרש השני
6	פונדק בוקסם ברטה
7	חוד הסלע
8	המפרצון השקט
9	מרתף הביצה
10	העין המשוטטת
11	פונדק דליה העליזה
12	המבוך
13	פונדק הרוחות השקטות
14	פונדק הדרקון האדום
15	עין הבאסיליסק
16	הנמל הרוגש
17	בית הקרח
18	הלויתן
19	שחף המזל
20	התרנגולת הרכה.

יש להשתמש בתהליך דומה כדי לאתר חנויות ובתי–מלאכה בעיר העתיקה. בטבלת העסקים בעיר העתיקה רשומים סוגי בתי העסק, שניתן למצוא בעיר העתיקה. כאשר הדמויות נעות בסמטאות או בשדרות באזור זה, שה"מ צריך לגלגל ק% ולהשוות את התוצאה לטבלה זו. יש לשים לב שלכל בית–עסק ניתנה אות מפתח. על–ידי שימת האות המתאימה בעיגול לכל בית–מלאכה או חנות, שה"מ יכול לשמור באופן קבוע על מקומו של כל בית–עסק, כאשר הוא מאותר.

טבלת עסקים בעיר העתיקה

גלגול קוביה (ק%)	עסק	אות מפתח
1–10	מבשלת שיכר	א
11–15	שוק דגים	ב
16–20	שוק ירקות	ג
21	שוק בשר–בקר וכבש	ד
22–27	נפח	ה
28–35	חייט	ו
36–40	סנדלר	ז
41–44	בית קרור	ח
45–50	חנות למוצרי חלב	ט
51–58	מעבד עורות	י
59–63	חנות עצים	כ
64–70	חנות לכלי עבודה בעץ	ל
71–78	נגר	מ
79–85	אורג	נ
86–90	בונה אניות	ס
91–93	נשק	ע
93–00	חנות למוצרים ימיים	פ

הדמויות יכולות כמובן לשאול כוונים למוסד מסוים. אם הם יעשו זאת, שה"מ יצטרך למקם את העסק לפני שהשחקנים הגיעו אליו. אם הדמויות תשאלנה בעל מסבאה או סוחר אחר, הכוונים יהיו מדויקים. אם הן תעצורנה עובר אורח או תשאלנה לקוח במסבאה, יש סכוי של 50% שהכוונים יהיו כוזבים.

אם הם יקבלו כוונים נכונים, שה"מ צריך לגלגל 3ק6. התוצאה היא מספר בתי–העסק שהחבורה צריכה לעבור לפני שתגיע לזה שהם מחפשים. שה"מ צריך לגלגל אז ק4, כדי לקבוע את הכוון שבו הם צריכים לנוע כדי להגיע ליעדם. גלגול של 1 פרושו

צפון, 2 מזרח, 3 דרום ו-4 מערב. אם התקבלו כוונים מוטעים, שה"מ צריך פשוט להשתמש בטבלת העסקים בעיר העתיקה, כדי לתאר לחבורה על פני מה היא חולפת.

סביר כי כמות הכסף בכל בנין בעיר העתיקה תהיה קטנה, אם כי (לעיתים נדירות!) ניתן למצוא מחבוא של גנב שיכיל אוצרות גדולים. באופן כללי, בבתים תהיה כמות כסף הזהה לק% (100-1) בפ"ז, והכסף יהיה במטבעות קטנים. הכסף יהיה מוחבא בצנצנת, דחוס במזרון או מאוכסן מתחת לקרש ברצפה. במסבאות וחנויות תתכן כמות כפולה, אך היא תהיה נעולה בתיבת עץ חזקה.

ב. מחסנים:

הבניינים הגדולים לאורך המים הם מחסנים לסחורות המיובאות ומיוצאות על-ידי סוחריה של רונה. היבוא כולל בדים, יין, ברנדי, שעועית, תירס, תמרים, נחושת, ושמן לויתנים. היצוא כולל עצים, בירה וצמר. מחסן המכיל סחורה יהיה נעול וישמרו עליו 12-2 לוחמים בדרגה 1, בהתאם לשווי הסחורה (דרג"ש 6, נק"פ 5, תנ 30 מ', נזק 8-1, מר 8).

כדי לקבוע את תכולתו של מחסן מסוים, יש לאתר את מספר אותו מחסן על מפת שה"מ. מצא את המספר התואם בטבלת תכולת המחסנים. (הנתון בסוגריים מראה על שווי הסחורה במחסן.)

טבלת תכולות המחסנים

אות מפתח	תכולה
ב1	1,000 חבילות משי מילארום (5,000 פ"ז)
ב2	ריק ומוזנח
ב3	5,000 חביות שמן לויתנים (80,000 פ"ז); עצים (5,000 פ"ז)
ב4	1,000 חביות יין (50,000 פ"ז); 10,000 חביות בירה (100,000 פ"ז)
ב5	10,000 ארגזי תמרים, תירס ושעועית (100,000 פ"ז)
ב6	ריק
ב7	20,000 מטילי נחושת (20,000 פ"ז)
ב8	30,000 חבילות צמר (120,000 פ"ז)
ב9	ריק ומלא בחולדות
ב10	10,000 בקבוקי ברנדי (100,000 פ"ז); 15 שומרים!
ב11	עצים (20,000 פ"ז)
ב12	ריק
ב13	10,000 חבילות של כותנה (50,000 פ"ז)
ב14	5,000 מטילי נחושת (5,000 פ"ז); 10,000 מטילי ברונזה (20,000 פ"ז); 10,000 מטילי פלדה (40,000 פ"ז) *
ב15	4,000 חביות שמן לויתנים (66,000 פ"ז)

ג. שווקים:

שתי ככרות אלה הן מקומות מסחר וחליפין בימות השבוע, שבהם חקלאים מביאים את סחורותיהם העירה ומקימים דוכנים סביב הככרות. חיות, חלב טרי, דגים טריים ולפעמים תפוחים ודובדבנים יהיו למכירה בימים חגיגיים אלה. גם כמה בעלי-מלאכה מנצלים את הקהל הרב ומוכרים את סחורותיהם בשוק.

מאחר והרבה מאוד מיקוח מתנהל, מחירים מדויקים יצטרכו להקבע לאחר מיקוח בין השחקנים לשה"מ. השתמש במחירים שמופיעים בטבלת מחירים בשוק כקו מנחה. בדרך-כלל, סוחר יתחיל בדרישה של פי 3-2 מהמחיר הרשום, אך בעזרת התמקחות טובה, לפעמים, ניתן להוריד את המחיר עד למחצית הסכום המופיע בטבלה.

טבלת מחירים בשוק

פריט	מחיר ממוצע
פרה, שור או סוס	100 פ"ז
עז, חזיר או כבש	60 פ"ז
ליטר תירס, שעועית, שבולת שועל וכו'	3 פ"ז
ליטר פירות טריים	3 פ"ז
דג אחד גדול	1 פ"ז
ליטר חלב, או קובית גבינה	5 פ"כ
תריסר ביצים	5 פ"כ
צרור משי	20 פ"ז
צרור צמר	5 פ"ז
אצטלה מעור	10 פ"ז
מגפי עור	5 פ"ז
גלימה	20 פ"ז

ד. מקדש נוגה המקציף:

זהו מקדשם של יורדי הים של רונה. האל נוגה המקציף מצטייר כלויתן ענק המתיז סילון מים גדול לאויר. נטייתו של האל ומאמיניו היא ניטראלית ביותר, והמאמינים נוטים להיות מאוד בלתי-תלויים. בדרך כלל הם אזרחים נאמנים, משלמים את מיסיהם לדוכס ומתמזגים בחופשיות עם שאר האזרחים של רונה. המקדש הוא מבנה עץ פשוט ליד המים, עם חדר אחד גדול מרכזי וארבעה חדרים קטנים נוספים בפינות. כהן בדרגה 9, גרינסבן יינסון, מכהן כאן, עם ששה עוזרים בדרגות 1 ו-2. הקישוטים פשוטים מאוד, ואין במקדש דבר בעל ערך לאדם חיצוני.

ה. מקדש פורסטה:

זוהי דת צדיקה אשר כ-3/4 מאזרחי רונה משתייכים אליה. מרבית המבנה מעץ, אבל בית התפילה המרכזי עשוי מאבן. חברי כת זו מאמינים בחוזקה בסמכותו של הדוכס, ומעליו המלך. הם נוטים להיות אזרחים נאמנים, אשר משלמים את מיסיהם, וישמעו בנאמנות למשמר הדוכסי. (כל עוד הם מאמינים שההוראות נתנו על-ידי הדוכס!)

אחד האגפים של המקדש מאכלס את הכהנים, שמהם יש הרבה בדרגות נמוכות, ואחד בדרגות 6, 8, 11 ו-14. האגף השני מכיל חדר כנסים ואוכל, וכן הרבה חדרים קטנים, שבהם הכהנים יכולים לייעץ למאמיניהם. מעודדים תרומות לכנסיה, ונוצר מיצבור גדול של עושר. הוא מאוכסן בחדר סודי של בית התפילה, ומכיל פיסות זהב וכסף, מגשים, פמוטים, קנקנים ושאר חפצים יקרי ערך, משובצים באבני-חן. השווי הכולל של המצבור הוא 25,000 פ"ז. גניבתו תהיה מעשה רשע מובהק ואחד הכהנים ישתמש בלחש שאילתה כדי לאתר את הפושע או הפושעים. תגובה מיידית והולמת (וקטלנית!) תנקט נגדם.

ו. מגורי המשמר הדוכסי:

ראה מפה 2 ואת המפתח תחת מערכה 1-גישוש במגורים הצבאיים

ז. מגורי מעמד בינוני:

אזורים אלה, צפופים וסבוכים כמו העיר העתיקה, מכילים מגורים מעט יותר גדולים. למרות זאת, הבתים עדיין בנויים מחדר אחד, אם-כי יתכן שלבעל ולאשה יש חדרון שבו הם ישנים. ברובעים אלה ניתן למצוא פחות חנויות, היות והתושבים עושים את קניותיהם בשווקים. אזורי המגורים של המעמד הבינוני מסומנים באות ז על מפת העיר.

כמו בעיר העתיקה, מסבאות מסומנות ב-□ עקב עושרם הגדול במקצת של תושבי המקום מחיר של כוס בירה ינוע בין 15 פ"נ לבין 2 פ"כ, יין וברנדי יכולים להגיע למחיר של 2 פ"ז לכוס. יש סכוי של 50%, שבירה עדיין תהיה בנמצא, גם אחרי הצו של הדוכס, שאת כל המיסים יש לשלם בבירה. יש צורך בשוחד נדיב, לנפי שהמוזג יודה בזאת, מאחר והבירה בדרך-כלל שמורה ללקוחות הקבועים.

שה"מ צריך לגלגל ק12 ולהשוות את התוצאה עם טבלת מסבאות מעמד בינוני, כדי לקבוע את שמה של מסבאה מסוימת ברובע המעמד הבינוני.

טבלת מסבאות מעמד בינוני

גלגול קוביה (ק12)	מסבאה
1	טבעת הבדולח
2	פונדק הנערה המשוטטת
3	הספל המקציף
4	פונדק כוכב הערב
5	פונדק עולי ועולגה
6	כלב-הים החלקלק
7	דרקון הזהב
8	הים השקט
9	הגובלין המחייך
10	פונדק הכוס הנוצצת
11	פונדק הסוחר הישר
12	העיט האלגנטי.

למרות שאין הרבה בתי-עסק ברובע המעמד הבינוני כמו בעיר העתיקה, מספר סוחרים הקימו כאן חנויות. כמו בעיר העתיקה, שה"מ צריך למקם את אות המפתח של עסק בעיגול המסמל את המוסד במפת העיר הגדולה. הטבלה הבאה מראה את בתי-העסק שניתן למצוא כאן.

טבלת עסקים מעמד בינוני

גלגול קוביה (ק%)	סוג בית-העסק	אות מפתח
01-05	סוחר סוסים	א
06-12	מבשלת שיכר	ב
13-16	נפח	ג
17-20	בית קרור	ד
21-25	מעבד עורות	ה
26-30	נגר	ו
31-38	תכשיטן	ז
39-45	סתת	ח
46-50	עושה עגלות	ט
51-55	מעבדת אלכימאי	י
56-62	חייט	כ
63-70	סנדלר	ל
71-75	נשק	מ
76-80	חלפן	נ
81-87	חנות מוצרי חלב	ס
88-91	שוק ירקות	ע
92-96	שוק דגים	פ
97-00	קצב	צ

מאחר ובנינים אלה גדולים מהבנינים בעיר העתיקה, הסוחרים יכולים שתהיה ברשותם כמות גדולה יותר של סחורה. שה"מ צריך להניח סכוי של 66% שהחבורה תאתר את החפץ המסוים שהם מחפשים. כמו מקודם, יש לשנות סכוי זה בהתאם לשיקול דעתו של שה"מ, עד כמה שהחפץ נדיר או שכיח.

רמת החיים גבוהה ברובע המעמד הבינוני מאשר בעיר העתיקה, כך שאפשרי שבכל בנין יהיה קצת יותר כסף. כמות הכסף בבית תהיה 101-200 פ"ז (ק% + 100), אבל קיים סכוי של 75% שהוא יהיה נעול בתיבת עץ חזקה. בבתי-העסק יהיו 200-1200 פ"ז (2ק6 x 100). הכסף יהיה נעול בתיבת מתכת. לחלפנים ותכשיטנים יהיו 1,000-6,000 פ"ז נוספים לשעות חרום. הכסף הנוסף יהיה נעול בתיבת מתכת המוסתרת מאחורי דלת סתרים.

ח. הרובע האטנגארי:

אזור זה מאוכלס על-ידי המהגרים מחאנות האטנגאר. נוודי הרים אלה הקימו קהילה משלהם בעיר רונה, אשר מרכזה במקדש הענק של קרטיה. הבתים והחנויות של אזור זה מאורגנים בחצי עיגול, עם מעבר רחב בחזית המוביל למקדש. עגלות רבות מוחזקות בקרבת מעבר זה, וניתן לגררון תוך זמן קצר כדי ליצור חומה מבוצרת. את הסמטאות המתפתלות הבודדות ברובע האטנגארי, ניתן לחסום בצורה דומה.

האטנגאריים הביאו עמם עדרים של עיזים וסוסים מעבר להרים, אשר הם מכרו לתושבי רונה תמורת רווח עצום. לכן, רמת החיים ברובע זה גבוהה, למרות שהיא משתנה משמעותית מבית לבית. האנשים העניים ביותר גרים בחוצות הרובע, בזמן שהעשירים ביותר בקהילה גרים במרכז, כשהם פונים למקדש. ניתן למצוא מספר חנויות ובתי-עסק (שגם פונים למקדש) ברובע, מאחר ולאטנגאריים יש קהילה המקיימת את עצמה. לנפחים, מאמני סוסים, קצבים, מעבדי עורות, עושי עגלות ונגרים יש חנויות כאן, וכן למספר סוחרי מזון. מצרכי המזון העיקריים הם חלב, גבינה, בשר כבש, עיזים ולחם.



ט. ארמון הדוכס:

ראה מפתח מפורט תחת מערכה 5 - ההצלה! יש לפנות למפה 5 למיקום חדרים ופרטים נוספים.

י. מגורי גמדים:

בנינים נמוכים וארוכים אלה הם מגוריהם וחנויותיהם של הגמדים, שגרים ברונה ועובדים בבנית ארמון הדוכס. סך-הכל גרים כאן 55 גמדים. מספר חנויות נפחים, חרש כסף, חרש זהב וסתת מהווה חלק מהבנינים, כאשר שאר הבנינים משמשים למגורים, אכילה ושתיה. הגמדים הם כח עבודה מיומן (ויקר!), ועושים את העבודה עבור רווח גדול. פעם בשבוע או שבועיים, משלוח של זהב נשלח במעברי הרים לבית אבן, כך שלעולם אין כמות גדולה של אוצר כאן.

הגמדים הצליחו להסתיר מספר חביות בירה מהמשמר הדוכסי והם מתאספים כל ערב באחד המבנים לשתות ולהתלונן על הניהול הלקוי של עבודתם. הם ככולם בעלי נטיית צדק, אך הם נאמנים רק לגזעם ולמולדתם בית אבן, ולא לדוכס.

כ. מגורי המעמד הגבוה:

בניני אבן גדולים אלה הם בתיהם של פולשים או סוחרים, אשר היו מספיק מוכשרים או ברי מזל לצבור ממון בזמן הקריירה הפעילה שלהם. מספר החדרים בבתים נע בין 7-18 (2ק6 + 6) ויכיל מזכרות מכל חלקי העולם. כמות האוצר בכל בית תנוע בין 3,000 ל-18,000 פ"ז (3ק6 x 100). זה יכיל סכו"ם מכסף, תמונות, מסגרות, פמוטים, עורות, חפצי בד (וילונות, שטיחים, מפות) וכן מטבעות ותכשיטים. לכל בית מגורים יהיה שומר בדרגה ראשונה (דרג"ש 6, נק"פ 5, הת 1, נזק 1-6, תנ 30 מ', מר 8) עבור כל 1,000 פ"ז של אוצר שיהיו במקום, ויש סכוי של 75% שיהיו 1-4 כלבי שמירה בלילה (יש להתיחס אליהם כאל זאבים) למרות שרק ארבעה מהבתים הללו מופיעים על המפה, עשרות נוספים פרושים מעבר לגבול העיר.

מערכה 1:
גישוש במגורים הצבאיים



הערה לשה"מ: תן לשחקנים את מפה 6 (מופיעה בסוף החוברת). בתור שה"מ אתה תשתמש במפה 2 (מגורים דוכסיים) ומפה 1 (מפת שה"מ).

כדי להתחיל במשחק, השחקנים צריכים לבחור אחד הפונדקים במפה 6 (מסומן ב-☐) בעיר העתיקה כמרכז מבצעים. שה"מ יכול לבחור כל אחד מהשמות ברשימת המסבאות בעיר העתיקה, ולהגיד לשחקנים את שם הפונדק. שים לב: יותר פונדקים מסומנים על מפת שה"מ מאשר על מפת השחקנים, מאחר ולא ניתן לצפות מהשחקנים שיכירו כל מסבאה בעיר.

החבורה יכולה לבחור לשהות בפונדק זה, לא רק כמקום מפגש, אלא גם כמקום מגורים. אנשים אשר נשארים ללון בפונדקי רונה, בדרך-כלל לא פורשים בשעה מוקדמת, מאחר והם צריכים לישון בחדר היחיד של המסבאה. אולם, מגורים אל זולים, ועולים בדרך-כלל 1 פ"ז ללילה. תשלום זה כולל ארוחת ערב ובוקר. אם הפונדק אינו מספק את צרכי הפרטיות של החבורה, הם יכולים לשכור בנין קטן משלהם. המחיר יהיה 10 פ"ז ללילה עבור כל הבקתה, הארוחות אינן כלולות. רב בעלי המסבאות משכירים מקומות כאלה, או שהם יכולים להפנות את החבורה.

ההרפתקה תתחיל במסבאה, בלי להתחשב היכן החבורה תבחר לשהות. האנשים הבאים גם יהיו בפונדק שממנו החבורה תתחיל:

* 3–18 מלחים, סוחרים וגנבים.
* מחצית מהמספר הנ"ל של נשים.
* גמד בדרגה 4 (דרג"ש 3, נק"פ 24, הת 1, נזק 8–1, תנ 20 מ', מר 10, נט צדיק), עם גרזן ושריון לוחות.
* כהן בדרגה 14 (דרג"ש 8, נק"פ 52, תנ 40 מ', מר 11, נט צדיק), לובש גלימה קרועה ונראה כקבצן.

הגמד הוא גרימבאת שובראבנים, חתת שעובד בבנית ארמון הדוכס. סקרנותו הביאה אותו לעיר העתיקה. הכהן הוא אריק מפורסט, הכהן הגדול של המקדש של פורסטה. הוא עוקב אחר חבורת ההרפתקנים, מאחר ויש לו מידע שיכול לסייע להם בהשלמת משימתם. אריק היה רוצה לראות את מקדש כרטיה מושמד, אבל אמונתו הצדיקה איננה מאפשרת לו לנקוט אמצעים ישירים. הוא יכול לעזור לחבורה רק בעזרת עצות ומידע. הוא גם יכול להשתמש בלחשיון המחלימים על החבורה בין המערכות, אם החבורה תצליח לאתר אותו.

לאריק יש את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: רפוי פצעים קלים (2); גילוי רוע; גילוי קסם; אור; הגנה מרוע.

דרגה שניה: ברכה; איתור מלכודות; דע נטייה; הגנה מאש; שיח חיות.

דרגה שלישית: אור-תמידי; רפוי מחלה; איתור עצם; הסרת קללה; הכאה.

דרגה רביעית: בריאת מים; רפוי פצעים קשים; ביטול רעל; הגנה מרוע רדיוס 3 מ'; שיח צמחים.

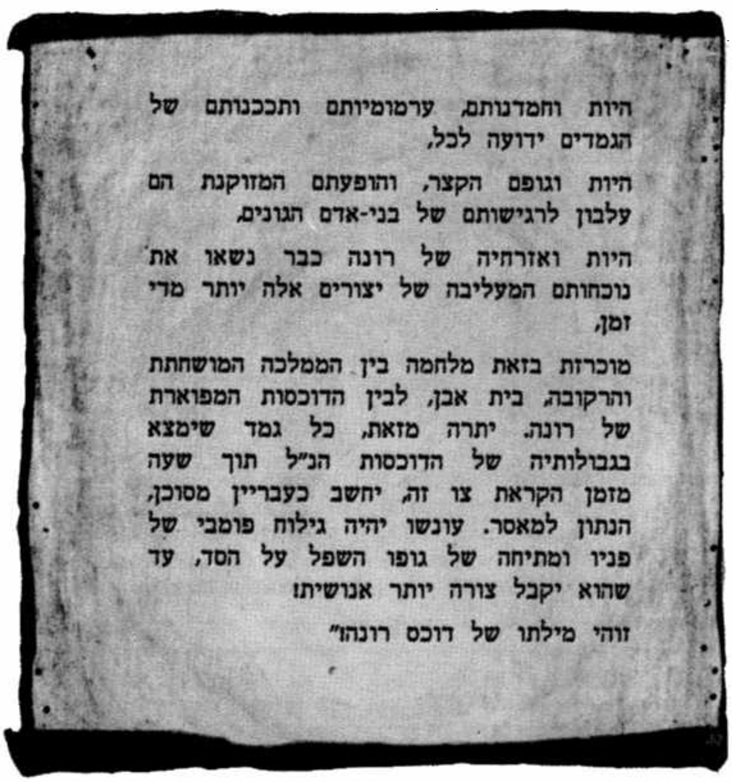
דרגה חמישית: שאילתה; בריאת מזון; ביטול רוע; החיאת מתים.

האוירה במסבאה שקטה וקודרת, מאחר ואין בירה. ניתן לרכוש יין יקר, אך הוא אינו מספק את הלקוחות הללו. גרימבאת יתלונן בעצבנות על "ניהול לקוי של בני-אדם". זמן קצר יעבור, בזמן שהגרונות ימשיכו להתייבש, וגרימבאת יהפוך לקולני יותר וירטון: "צוים ארורים! מאיפה מגיעים לדוכס הרעיונות השטותיים הללו? אם הגמדים היו בשלטון..."

כמה מהקליינטים יגיבו בעצבנות לתלונות אלה, אך אף-אחד לא יבחר להתקוטט עם הגמד המוצק. השחקנים, כמובן, יכולים להגיב בכל דרך שהם רוצים.

כעבור זמן מה, תשמע המולה ברחוב, ועובר אורח יכניס את ראשו בדלת המסבאה ויכריז: הכרוז של הדוכס קרב! בודאי יש צו חדש!" הכרוז ועשרה שומרים יעצרו בסמוך למסבאה . הכרוז יפרוס מגילה ויקריא בקול רם:

"שימעו כולם, הדוכס סטיבן רונה בטוב ליבו ובנדיבותו, הכריז על הצו הבא כרישמי:



היות וחמדנותם, ערמומיותם ותככנותם של הגמדים ידועה לכל,

היות וגופם הקצר, והופעתם המזוקנת הם עלבון לרגישותם של בני-אדם הגונים,

היות ואזרחיה של רונה כבר נשאו את נוכחותם המעליבה של יצורים אלה יותר מדי זמן,

מוכרזת בזאת מלחמה בין הממלכה המושחתת והרקובה, בית אבן, לבין הדוכסות המפוארת של רונה. יתרה מזאת, כל גמד שימצא בגבולותיה של הדוכסות הנ"ל תוך שעה מזמן הקראת צו זה, יחשב כעבריין מסוכן, הנתון למאסר. עונשו יהיה גילוח פומבי של פניו ומתיחה של גופו השפל על הסד, עד שהוא יקבל צורה יותר אנושית!

זוהי מילתו של דוכס רונה!"

קהל רב התאסף לשמוע את הצו, אבל התגובה תהיה מאופקת. ברונה אין אהדה גדולה למלחמה עם האומה החזקה, בית אבן. לאחר הקראת הצו, הכרוז ופמליתו ינועו במעלה הרחוב, ואזרחי רונה יחזרו לעיסוקיהם.

"דראקו מאחורי כל זה!" הקריאה מגרימבאת נשמעת על-ידי השחקנים, אבל הגמד איננו מדבר למישהו מסוים, "אם מלחמה הוא רוצה, מלחמה הוא יקבל. 'ממלכה מושחתת ורקובה', ממש!" הגמד ישלהב עצמו להשתוללות, ולאחר עוד מספר קללות והצהרות, ינוע חזרה לקהילה הגמדית. כעסו מופנה כלפי הדוכס

ושומריו, כך שפניה ידידותית מצד החבורה תרגיע אותו במידת מה. הוא יספר לחבורה, אם ישאל, כי הגמדים הבחינו בהתרחשויות מוזרות במגורים הדוכסיים לאחרונה "... אנשים שלא שייכים לשם באים והולכים." הוא יחזור על הצהרתו שדראקו מאחורי הכל בצורה זו או אחרת, ירמוז שתשובות ניתן למצוא במגורים הצבאיים.

שיחתו תהיה קצרה, מאחר והוא ממהר להצטרף לגמדים שיעזבו בקרוב, כדי לשאת את מילותיו של הדוכס לבית אבן. "גילוח ומתיחה, מה?! הייתי רוצה לראות אותם מנסים. תנו לי שלושים שניות עם הדוכס המתועב הזה ... ואתם יכולים להוסיף גם את דראקו ... אני אראה לשניהם מה זה להסתבך ..." יהיה ניתן לשמוע את גרימבאת למשך מספר דקות, כשהוא זועם וזועף במעלה הרחוב.

אם הדמויות שומעות בעצתו של הגמד, הן רשאיות לנוע למגורים הצבאיים בכל זמן כדי להתחיל בחיפוש. אם לא, אריק מפורסט, ששמע את השיח, יתקרב בשקט. "חכמה יכולה להסתתר מאחורי פנים שעירות", הוא ילחש כשהוא יוצא מהמסבאה. אם רמז זה לא יפעל, אריק יחכה 24 שעות, לפני שהוא יצור קשר נוסף עם החבורה. "חפשו את תשובותיכם במאורתו של דראקו!" יהיה הרמז הבוטה שלו בפגישה השניה.

הערה: יש לתת לשחקנים גישה חופשית למידע על הרקע בתחילת מודול זה. אם הם שכחו מיהו דראקו, או היכן ניתן למוצאו, שה"מ צריך להקריא את המידע פעם נוספת כדי לרענן את זכרונם.

הגמדים, בינתיים, יעזבו את רונה ויתחילו במסעם חזרה לבית אבן. יקח להם שבעה ימים להגיע לבירתם, שבעה ימים לגייס צבא, ושבעה ימים נוספים לחזור עם הצבא לרונה. כל התושבים ההגיוניים של רונה יודעים שלכוחותיה של העיר אין סכוי נגד צבא הגמדים החזק, ויש למנוע מלחמה בכל מחיר. הדרך היחידה לעשות זאת היא על-ידי ריפוי הדוכס מאי-שפיותו, שלאחריה הוא יבטל את צויו, ולאחר הסברת הקללה לגמדים ירגיע את המצב.

הצו של הדוכס כמובן יצור מצב מוזר לכל דמות שחקן גמד. שעה לאחר הקראת הצו, כל חייל במשמר הדוכסי שיראה גמד בעיר ינסו לאסרו. פתרון ברור הוא לחש העלמות מעין, אבל יהיה קשה לשמור את הגמד בלתי נראה באופן קבוע. אם החבורה נעה ברחוב עם אפילו מעט אנשים נוספים, הם יכולים לנסות להסתיר גמד בודד בעזרת גופם. הסכוי להסתיר את הגמד בצורה זו היא 10% לכל דמות סוככת. לדוגמא: אם שבע דמויות מתקהלות סביב גמד בודד ברחוב קצת צפוף, יהיה להם סכוי של 70% להסתיר את הגמד מעיני המשמר הדוכסי (7 דמויות x 10% = 70%).

מפתח למגורים הדוכסיים

המגורים מוקפים בחומה בגובה 6 מ' בתוך גומחה שעומקה 3 מ'. גשרון צר ברוחב 1.5 מ' בנוי בקיר החומה לאורך היקפה מבפנים, אבל כאן לא יהיו שומרים. השערים מוצקים ובעלי שני בריחים, יהיו סגורים בלילה, אבל לכל שער יש סכוי של 66% שיהיה פתוח בשעות היום. המשמר הדוכסי הפך להיות שאנן ובעל בטחון עצמי מופרז בתפקידו כאוכף החוק של הדוכס, וכתוצאה מכך הם לא יצפו להתקפה. דלתות הבנינים יהיו נעולות אלא-אם-כן מצוין אחרת, ולדלת נעולה יש את ההשפעה של תוספת 2 לגלגול שחקן ל-"פתיחת דלתות". לכן, אם במצב רגיל שחקן זקוק ל-1, 2 או 3 לפתיחת דלת, הוא יזדקק לגלגול של "1" לפתוח דלת עם בריח. שים לב כי "1" תמיד יפתח דלת.

התקלויות בשומרים ומשרתים

קיים סכוי להתקל במשרתים או שומרים בזמן שהחבורה נמצאת בחצר המגורים הצבאיים. גלגל ק6 כל תור, "5" מסמן התקלות במשרת ו-"6" מסמן התקלות בשומר.

משרת: ההתקלויות יהיו עם 1-4 משרתים. תלוי באזור של החצר, זה יכול להיות טבחים, נערי אורווה, משרתות, או מכבסות. הם יתעלמו מהחבורה אלא אם-כן יפנו אליהם, במקרה כזה קיים סכוי של 25% שהם יזעיקו עזרה, 25% שהם יסייעו לחבורה בתשובות, ו-50% שהם יטענו שהם לא יודעים דבר.

שומר: ההתקלויות יהיו עם 1-6 חיילים בדרגה 1 (דרג"ש 6, נק"פ 5, נזק 1-6, תנ 30, מר 8). הם יפנו אל החבורה ויתבעו לדעת את מעשיהם. אם הם יותקפו, הם יזעיקו עזרה וקיים סכוי של 50% בכל סיבוב שישמעו אותם. אם הקריאה נשמעה, 20 שומרים בדרגה 1 ושלושה סמלים בדרגה 3 (דרג"ש 6, נק"פ 16, מר 10) יגיעו תוך ארבעה סבובים.

במשמר הדוכסי יש בסך-הכל 120 חיילים ו-25 קצינים, אבל כ-2/3 מאלה יהיו בתורנות בעיר או בארמון בכל זמן נתון. לכן, מספר החיילים במגורים הצבאיים יהיו רק 1/3 מהכח הכללי של הדוכס.

1. בנין משרתים

> בנין דו-קומתי קטן זה, נקי, אבל זקוק לשיפוצים. יש בו דלת אחת ואין חלונות.

זהו ביתם של מספר עשרות ממשרתי המשמר. הדלת החיצונית איננה נעולה. מעט משרתים יהיו פה במשך היום, אבל כולם יהיו בלילה. כקבוצה, הם יהיו מפוחדים. אף-אחד לא יתרום מידע בנוכחות משרתים אחרים. אין כאן כל דבר בעל ערך עבור החבורה, פרט למעט פ"כ או פ"נ שמשרתים בודדים הצליחו לחסוך ממשכורתם העלובה.

2. אורווה

> מבנה גדול זה נראה מאוד כמו אסם. זוג דלתות נפתחות בצד המזרחי של הבנין, וריח של צואת חיות תלוי באויר.

הדלתות לבנין זה לא נעולות. בפנים, שישה תאים מופרדים על-ידי גדר, עם שער סגור המוביל לכל אחד. מיד בצד שמאל וימין של הדלת, ישנן מלונות עם 10 כלבים כל אחת (דרג"ש 7, קב"פ 2+2, נק"פ 10, הת 1, נזק 1-6, תנ 60 (20) מ', ניצל לוחם 1, מר 8). הכלבים ינבחו על משיגי גבול, אך אינם יכולים לצאת מהמלונות. בתאים נוספים יש 6 פרות חליבה, 13 עזי חליבה, 6 סוסי מלחמה, 8 סוסי משא, ו-18 סוסי רכיבה. במשך היום, 4 נערי אורווה ומאלף כלבים יהיו נוכחים. משרתים אלה יגיבו לחבורה כמו משרתים אחרים.

בעליה מוגבהת ישנם אוכפים, מושכות וציוד לכל הסוסים. הרבה קש ערום בעליה, וניתן להגיע אליה בעזרת סולם משני צידי הדלת. מספר דליי חלב מוחזקים כאן.

3. בית מאסר

> זהו חדר חלק וחשוף. בחדר חמישה תאים מסורגים, שולחן וכסא. נראה כי שניים מהתאים תפוסים.

הדלת מבחוץ המובילה לחדר זה סגורה ונעולה על בריח. בכל אחד מהתאים התפוסים יש גמד שהוכה קשות, מגולח למשעי. הם נמתחו כל-כך קשה על הסד, שהם לא יכולים לזוז, אבל הם יקללו נמרצות כל מי שהם יראו. יש סכוי של 10% כל סבוב שקללות אלה יביאו שומר בדרגה 1 מהמגורים להגיד לגמדים להיות בשקט.

אם הגמדים יבחינו שבחבורה יש גמד הם יפסיקו לקלל. בגלל פציעותיהם, הם לא יכולים אפילו ללכת ללא עזרה, ולכן לא יוכלו לסייע לחבורה באופן פיסי. אם ישאלו אותם מדוע הם במצבם הנוכחי, הם יסבירו שהמשמר הדוכסי לכד אותם, כשהם ניסו לעזוב את העיר, מספר שעות לאחר הצו, שמחרים את הגמדים, הוכרז. הם יתחננו בפני החבורה, שיתנו להם נשקים, שהם יחביאו מתחת לגלימותיהם ויתקפו איתם ברגע שיוכלו.

4. מגורים צבאיים

> חדר עצום זה מלא בשורות רבות של מיטות מעץ. בהרבה מהמיטות ישנם אנשים ישנים, ומספר אנשים במדים של המשמר הדוכסי יושבים על מיטות בחלקים שונים של החדר.

אלה הם המגורים של המשמר הדוכסי. במקום יהיו נוכחים ארבעים שומרים, פחות אלה שהחבורה חיסלה מאז שנכנסה לשטח המגורים. מאלה, 75% יהיו בדרגה 1 (דרג"ש 6, נק"פ 5, נזק 1-6, תנ 30 מ', מר 8) ו-25% דרגה 2 (נק"פ 11, מר 9). רב החדר מלא ב-120 מיטות עץ, עם תיבה קטנה לרגלי כל מיטה. תיבות אלה לא נעולות, ורק 10% מהן מכילות דבר-מה בעל ערך. במקרה כזה, ערך ה"אוצר" יכול לנוע בין 3-18 פ"ז, בדרך-כלל בפ"כ או פ"נ. הדלתות מחצר המגורים יהיו נעולות על בריח, אבל שאר הדלתות לחדר יפתחו בקלות.

5. מטבח

הדלת מבחוץ לא נעולה. החדר מכיל מספר תנורים מחימר, וכמה סירים ומחבתות. על אחד הקירות ישנו ארון עם שתי דלתות סגורות.

המטבח מכיל את כל הנדרש כדי להכין את הארוחות המענגות, שנפוצות בכל צבא. סירים, קומקומים, מצקות ותנורים ענקיים תופסים את רוב החדר, ומזווה עם ארגזים של קמח ובשר מיובש מכסה קיר אחד. בחדר יהיו ארבעה טבחים (נק"פ 4, מר 6) משעה אחת לפני הזריחה ועד רדת החשיכה.

6. חדר אוכל

הדלת מהחדר לחצר לא נעולה.

חדר גדול זה מכיל מספר רב של שולחנות ארוכים עם ספסלים משני צידיהם. גרם מדרגות בסוף המסדרון מוביל למקום פתוח וחשוך.

חדר האוכל בדרך-כלל ריק, אבל בשעת הארוחות - בוקר, צהריים וערב - החדר יתמלא בצעקות קולניות של חיילים סועדים. את הרעש יהיה ניתן לשמוע מחוץ לדלתות חדר האוכל.

7. מגורי קציני הבטחון

הדלת לחדר זה תהיה נעולה על בריח.

חדר זה מכיל שני שולחנות גדולים, שולחן כתיבה ותריסר כסאות. הוא ריק מאדם כאשר הדלת פתוחה.

קציני הבטחון שאינם בתפקיד ישנים בחדר 8, אבל הם יכולים לשמוע אם מנפצים את הדלתות, ותוך שני סיבובים הם יכנסו לבושים בשריון מלא ומצוידים בנשק.

8. חדר שינה של קציני הבטחון

תריסר מיטות מעץ עם מזרונים דקים מסודרות לאורך הקירות בחדר זה. לכל אחת יש תיבה למרגלותיה.

ארבעה לוחמים דרגה 3 (דרג"ש 6, נק"פ 16, נזק 1-8, תנ 30 מ', מר 10) ישנים כאן, עד שמנפצים את הדלת לחדר 7. הם ילבשו שריון עור ויצטיידו בחרבות ארוכות, ויכנסו לחדר 7 שני סבובים לאחר שישמעו את הדלתות מתנפצות. כל התיבות נעולות ומכילות אוצר בשווי 10-40 פ"ז (10x4ק1) במטבעות זהב וכסף.

9 נשקיה

בנין נמוך זה מוצק מאוד ואין בו חלונות. הדלת עשויה פלדה והיא נעולה עם שני בריחים ומנעול.

בחדר הראשון יש שמונה חיילים דרגה 1 (דרג"ש 6, נק"פ 5, נזק 1-6, תנ 30, מר 8), אחד בדרגה 3 (דרג"ש 6, נק"פ 17, נזק 1-8, מר 10) וקצין בדרגה 5 (דרג"ש 4, נק"פ 28, נזק 1-8, מר 12). שים לב כי בזמן שהקצין חי, אין צורך לבדוק מוראל אצל החיילים.

החדר מכיל מספר שולחנות וספסלים וכן שולחן כתיבה ועליו פזורים ניירות. הניירות הם רשימות של כל אדם שברשותו נשק או שריון שהוצא מהבנין. בצמוד לשתי קוביות עצם, שעל אחד השולחנות, יש ערימות של 18 פ"ז, 58 פ"כ ו-40 פ"נ.

הדלתות שמובילות לחדרים 10 ו-11 עשויות מתכת, ונעולות. המפתחות לדלתות אלה תלויים בחגורה של הקצין.

10. חדר איכסון נשק

הרבה כונניות של נשקים נמצאות בחדר, שמכילות חרבות, חניתות, קשתות וחצים.

למרות שרב הכונניות ריקות, עדיין יש: 31 רובי-קשת, 800 חצים, 35 אשפות, 62 חרבות קצרות, 11 חרבות ארוכות, 33 רומחים ו-80 חניתות מאוכסנים בחדר זה. אף-אחד מהנשקים אינם קסום.

11. חדר אכסון שריון

חדר גדול זה ברבו ריק, אבל מספר כונניות, שמכילות מה שנראה כביגוד, ממוקמות על הקירות. במרכז החדר ישנה ערימה גדולה של עור.

חדר זה משמש לאיכסון שריונם של החיילים. בכוננית על הקיר המרוחק ישנם 12 שריונות עור ו-3 שריונות קשקשים תלויים ליד הדלת. על קיר אחר תלויים 21 מגנים, ובמרכז החדר ישנה ערימה גבוהה של חתיכות עור. בדיקה מדוקדקת של העור תגלה כי זהו שריון לסוס.

12. חדר כניסה לקומה עליונה

מדרגות שבריריות מטפסות מהחצר לדלת נעולה על בריח המובילה לחדר זה. המדרגות מחדר האוכל נכנסות דרך פתח ברצפה, שכרגע פתוח. ניתן לסגור דלת מלכודת כבדה על פתח זה, וניתן להשחיל שלושה סורגי מתכת דרך זוג אריחים כדי להחזיק את דלת המלכודת סגורה.

מאחר ודלת המלכודת חזקה יותר מהמדרגות המובילות אליה, כל נסיון לפרוץ אותה מלמטה פשוט יגרום למדרגות להתמוטט. החדר ריק. רק הדלת המובילה לחדר 30 נעולה.

13. חדר אוכל קצינים ומומחים

בחדר זה ישנם ארבעה שולחנות ועשרות ספסלים. דלת פתוחה בקצה הרחוק מובילה למה שנראה כאזור בישול. כל השולחנות מכוסים במפה לבנה.

הדלת בקצה הרחוק אכן מובילה למטבח, המכיל שני תנורים קטנים, אביזרי בישול, מזווה קטן עם קמח, בשר טרי, קרת, חבית בירה ותיבה עם מערכת כלים מכסף בשווי 400 פ"ז. המפות על השולחנות עשויות מבד משובח ושוויים 30 פ"ז כל אחת.

14. מגורי משרתים

הדלת מובילה למסדרון קצר. יש שתי דלתות לאורך הקיר השמאלי, ודלת נוספת בקצה המרוחק.

שלושת החדרים שיוצאים ממסדרון זה הם ביתם של 10 המשרתים שהוקצבו לקצינים. בכל אחד מהחדרים יש מספיק מיטות עבור דייריו ושולחן אחד פשוט עם שני כסאות בעלי משענת ישרה.

בחדר הראשון מתגוררות ארבע משרתות לא נשואות, בחדר השני מתגוררים ארבעה משרתים לא נשואים, ובשלישי גר זוג מבוגר נשוי. את תגובתם לחבורה יש לקבוע לפי הנוהלים הרגילים של התקלות במשרתים במגורים הצבאיים. (ראה התקלויות בשומרים ומשרתים בחלק הראשון של **מפתח למגורים הצבאיים הדוכסיים.)**

פרטים על מגורי מומחים (חדרים 15-21):

בכל אחד מהחדרים הללו יש דייר או שניים. הם לא יהיו (יעבדו) במשך היום, אבל כן יהיו בלילה. בניגוד למשרתים הם נאמנים לשומרים וינסו להזעיק עזרה אם אפשר. מומחים הם בדרגה "0", עם 4 נק"פ, אלא אם-כן מצויין אחרת.

15. מגורי מאלף כלבים

חדר זה ריק, מלבד שולחן כתיבה מעץ, כסא ומיטה פשוטה.

16. מגורי מעבד עורות

חדר זה מכיל מיטה מעץ ושולחן כתיבה, כסא ושולחן. על השולחן יש מספר חתיכות עור, שחלקן תפורות יחדיו כדי ליצור שריון עור.

17. מגורי בונה סירות

בחדר זה ישנו שולחן כתיבה, שולחן קטן נוסף, מיטה וכסא. דגם, שנעשה במיומנות, של סירה ארוכה נמצא על שולחן הכתיבה וגלימה מעור תלויה על וו. מלבד זאת, חדר זה ריק.

בונה הסירות לא ימצא בחדרו, מאחר והוא נמצא ליד הנמל עד סיום הפרויקט הנוכחי שלו.

18. מגורי נפח

חדר זה מכיל מספר חרבות שבורות על שולחן כתיבה וכן המיטה הרגילה.

הנפח מתמחה בעבודות נשק, והוא מתכנן לקחת את החרבות השבורות לחנותו מחוץ לאזור המגורים הצבאיים.

19. מגורי קוסם

בחדר זה יש מיטה ושולחן עבודה. מעט צלוחיות עם נוזלים בצבעים מוזרים והרבה קערות שטוחות עם מגוון רחב של חומרים.

קוסם בדרגה 5 מתגורר כאן (דרג"ש 8, נק"פ 11, תנ 40 מ', נזק 1–4, מר 7). הוא נושא פגיון ודלתו נעולה על-ידי מנעול קסמים. מעבדה קטנה עם הרבה צלוחיות ושקיות של מתכונים מיסתוריים נמצאת בקצה המרוחק של החדר. לחשיו של הקוסם הם:

דרגה ראשונה: קריאת קסם, קליע קסם.

דרגה שניה: בבואת ראי, מנעול קסמים.

דרגה שלישית: העלמות מעין.

אם הוא נמצא בחדרו ומישהו מנסה לנפץ את הדלת, במידה ויש לו מספיק זמן הוא יהפוך עצמו לבלתי-נראה. אז הוא ינסה לחמוק דרך הדלת ולהזהיר את הלוחם והגנב מחדרים 20 ו–21. השלושה ינסו להתמודד עם החבורה בלי לקרוא לעזרה נוספת. בין הצלוחיות של הקוסם יש שקוי מהירות ושקוי כח ענק. הקוסם עונד טבעת הגנה +1. מתחת מטתו מוסתר שק עם 179 פ"ז.

20. חדר מדריך הלחימה

חדר זה זהה לשאר החדרים במסדרון, מכיל מיטה, שולחן כתיבה וכסא. לוחם שרירי מצויד למכביר עומד במרכז החדר. כשהדלת נפתחת, הוא מסתובב במהירות לעבר הפולשים ושולף חרב ארוכה בוהקת.

דייר חדר זה מצויד בנשק ושריון, מכיון שהוא מתכונן לאימון עם אחד הקצינים. הוא לוחם בדרגה 12 (דרג"ש 1, נק"פ 60, תנ 20 מ', נזק 4–11 [8ק1 + 3], מר 11) הממונה על לימוד הלחימה של המשמר הדוכסי. הוא לובש שריון לוחות ונושא מגן +1. נשקו האהוב היא חרבו הארוכה +2. חדרו חשוף פרט לנשקיו ושריוניו, והוא מחזיק את דלתו נעולה על בריח.

21. חדר הגנב

הפריטים היחידים בחדר זה הם מיטה, שולחן כתיבה וכסא. אדם בעל עור כהה ושער שחור עם צלקת ארוכה על אחד מלחיו מזנק על רגליו ופונה לדלת כשהיא נפתחת. ידו נשלחת לניצב החרב שעל מותניו, אך הוא לא שולף אותה מיד.

דייר חדר זה הוא גנב בדרגה 10 (דרג"ש 5 [תיקון של –2 זריזות], נק"פ 21, תנ 30 מ', נזק 2–7 [6ק1 + 1], מר 9, נט רשע) אשר משמש כמרגל לדוכס. הוא שותפו של דראקו במזימה להפיל את הדוכס. הוא יצטרף ללוחם ולקוסם בלחימה נגד החבורה אם אחד מהם יבקש ממנו. אם הוא הופתע בחדרו, הוא ינסה לחלץ עצמו מהמצב בדיבורים. הוא נושא חרב קצרה +1 ונועל מגפי אלף. יש לו תיבה משוריינת נעולה המכילה 210 פ"ז, 180 פ"פ ואבן-חן בשווי 500 פ"ז מתחת למטתו. המנעול מכיל מלכודת מחט מורעלת, והמפתח תלוי על רצועת עור סביב צווארו.

פרטים על מגורי הקצינים (חדרים 22-28):

מאחר ושעות התורנות של אנשים אלה משתנות, ללא קשר לשעות היום, רק החדרים שבתאורם מוזכרים אנשים יהיו מאוכלסים. הדיירים של החדרים האחרים יהיו בתורנות או ישנו במקום אחר, היות והרבה מבעלי דרגות גבוהות אלה מחזיקים מגורים בעיר. קירות החדרים הללו עבים, כדי שהקצינים לא יאלצו לשמוע את ההמולה שמתחת או ממגורי המומחים. אולם, אם אחד הקצינים יותקף במגוריו הוא יזעיק את שני הלוחמים הנוספים באזור לעזרתו. כל הדלתות לחדרים באזור זה תהיינה נעולות והמפתחות נמצאים אצל הדיירים המכובדים.

22. חדר קצין

יש שולחן, כסא ומיטה בחדר זה. שמיכה מכסה דמות שנראית כישנה. בקבוק יין כמעט ריק מונח על השולחן, ותיבת מתכת נחה לרגלי המיטה.

לוחם בדרגה 5 (דרג"ש 9 [4], נק"פ 26, תנ 40 [20] מ', נזק 1–8, מר 11) ישן בחדר זה. הנתונים בסוגריים מרובעים מתיחסים למצב בו הוא לבוש שריון קשקשים, אשר הוא ילבש אם תהיה לו התראה של 2 סבובים. התיבה למרגלות המיטה נעולה, ומכילה שריון קשקשים נוסף, שק עם 230 פ"ז ו–390 פ"כ וגלימת צמר.

23. חדר קצין ריק

החדר ריק פרט לשמיכה המכסה מיטה מעץ, שולחן וכסא.

24. חדר כפול

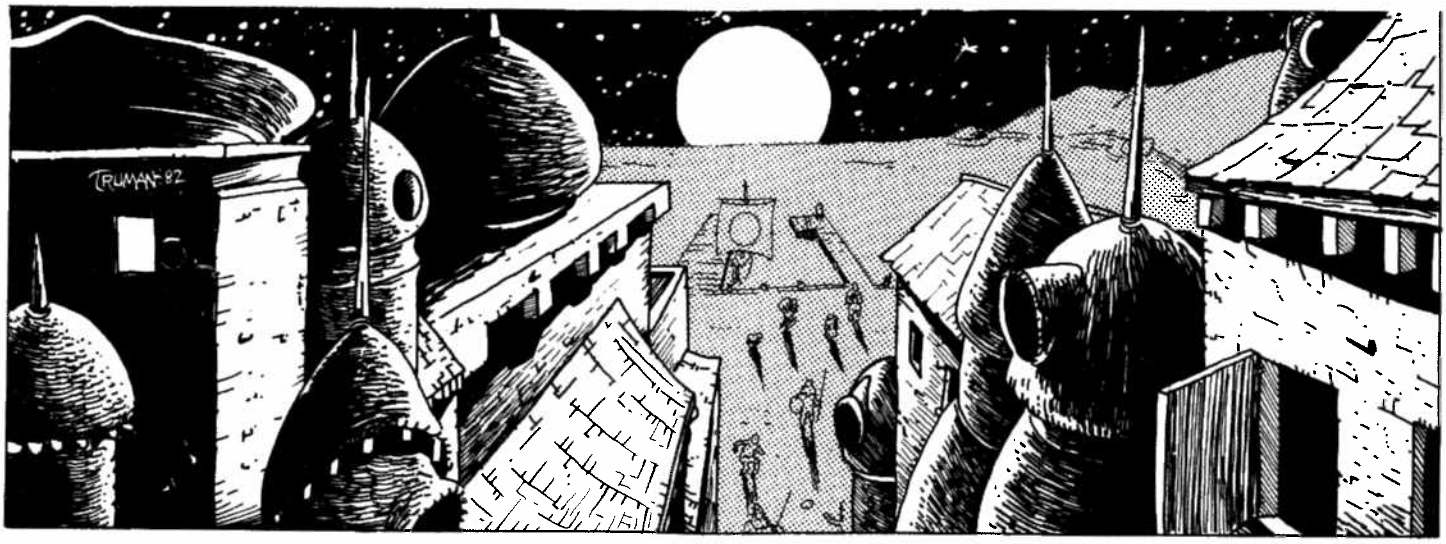
שתי מיטות לא מוצעות, שולחן עם שני כסאות ושולחן כתיבה הם כל הריהוט בחדר זה.

מתחת לכל אחת מהמיטות ישנה מזוודה קטנה נעולה. הראשונה מכילה גלימה, אצטלה מעור ושק קטן עם תכשיטים (25 אבני-חן בשווי 10 פ"ז כל אחת). המזוודה השניה מכילה גלימה, שריון קשקשים, גרזן ארוך ותחתית כפולה (לאתר כמו דלת סתרים). מתחת לתחתית יש נרתיק מעור המכיל 260 פ"ז, 110 פ"א ו–35 פ"כ.

25. חדר מפקד פלוגה

חדר זה מכיל שולחן כתיבה, כסא, מיטה עם מספר שמיכות עליה ותיבה גדולה. אדם גבוה יושב לשולחן הכתיבה, אבל קם על רגליו במהירות ברגע שהדלתות נפתחות. ניתן לראות שהוא עבד בגילוף ספינה ארוכה, וערימה של נשורת מכסה את שולחן הכתיבה.

מפקד הפלוגה לוחם בדרגה 6 (דרג"ש 9 [2], נק"פ 30, תנ 40 [20] מ', נזק 2–9, מר 11). דלתו נעולה עם מנעול ובריח, ואם ינתנו לו שני סיבובים הוא ילבש את שריונו, וישנה את הנתונים לאלה שבסוגריים המרובעים. התיבה צמודה לקיר שמםול הדלת, והיא נעולה. המפתח לתיבה מוסתר מאחורי תגורת המפקד. התיבה מכילה גלימת צמר, שריון עור, ותיבה קטנה מעץ עם יהלום בשווי 260 פ"ז ו–7 פ"פ. הוא נלחם עם חרב ארוכה +1.



26. חדר מפקד פלוגה

מיטה מסודרת, שולחן כתיבה, תיבה קטנה, שולחן וכסאות נמצאים בחדר זה. מספר ניירות נמצאים על שולחן הכתיבה.

רב הניירות הם טופסי הזמנה לאספקה. אם השחקנים יבדקו מקרוב הם יראו כי הוזמנו 500 חליפות שריון עור, 500 חרבות קצרות, 150 רובי קשת, 3,000 חצים, 200 מגנים, אלפי ליטר חלב וגבינה, וטונות בשר וקמח למשמר הדוכסי. המסמך האחרון בערימה הוא הוראה של דראקו לגייס 600 אנשים מתושבי העיר. התיבה נעולה ומכילה חליפת שריון לוחות, חרב ארוכה, גלימת אלפים ומגן. הגלימה תראה רגילה אלא אם כן יוטל לחש של גלוי קסם.

27. חדר מפקד גדוד

מיטה מסודרת בקפידה, שולחן כתיבה, שולחן וכסא, הם הריהוט בחדר זה. חייל מוצק בשריון לוחות יושב ליד השולחן ומחדד חרב.

החייל לוחם בדרגה 7 (דרג"ש 0, נק"פ 40, תנ 20 מ', נזק 3–10 [+2 תוספת כח], מר 12). הוא מתכונן לאימון עם מדריך הלחימה מחדר 20. על השולחן ישנה שידה עם שישה פגיונות. אף אחד מהם לא קסום, אבל נדנים משובצי תכשיטים, להבי זהב ועבודת יד משובחת מעניקים להם את הערכים הבאים: 750 פ"ז, 600 פ"ז, 500 פ"ז (X3), ו–400 פ"ז. תיבה קטנה מוסתרת מתחת למיטה ומכילה שתי גלימות, חליפת שריון עור, חרב קצרה ושק קטן המכיל 110 פ"פ ו–4 פנינים בשווי 800 פ"ז כל אחת. הלוחם לובש שריון לוחות +2.

28. חדר מפקד בכיר

בחדר זה אין דבר פרט למיטה מסודרת בקפידה, שולחן כתיבה וכסא.

תיבה ריקה ולא נעולה נמצאת מתחת למיטה. זהו חדרו של לוחם דרגה 9, שהוא הקצין הבכיר של דראקו ושותף למזימה. הוא בדרך כלל נמצא בחדר של פילגשתו בעיר ולא בחדר.

29. חדר אימונים

זהו חדר גדול ריק. בקירות חרוטים הרבה חורים ושריטות.

חדר זה משמש לאימון בנשקים לקצינים. מכיון שהם משתמשים בחדר זה לעיתים קרובות, רעשי קרב במגורי הקצינים לא ישמעו מוזרים לחיילים למטה.

30. חדר קבלה של דראקו

חדר זה מכיל רק שולחן, ארבע כסאות ושני ספסלים. שטיח קיר המראה ספינה ארוכה הנלחמת בסערה תלוי על הקיר החיצוני.

זהו חדר הכניסה למגוריו של דראקו. שתי הדלתות, מחדר 12 ומחדר 31, נעולות.

31. חדר אוכל פרטי

במרכז חדר זה שולחן ארוך עם 14 כסאות מסוגננים, בעלי משענת ישרה. שש כורסאות ריקות נמצאות בפינות, מזנון עם מבחר של כלי כסף וקריסטל עומד ליד אחד הקירות ומולו ארון גביעים ארוך.

הכסף שווה 800 פ"ז והקריסטל 1,000 פ"ז, אך האחרון שביר מאוד ויהיה קשה לשאתו. ארון הגביעים מכיל אוצרות שדראקו ניטל, בדרך–כלל בכח, מכל קצוות העולם. בינהם חמישה בקבוקים עם יין משובח השווים 200 פ"ז כל אחד, ארבע תמונות בשווי 500 פ"ז כל אחת, ושני שטיחים משובחים ששווים 500 פ"ז כל אחד.

32. מגורי משרתיו של דראקו

חדר גדול זה הוא מטבח ואזור עבודה, עם מזוה גדול. שולחן גדול, תנור ומשאבת מים נמצאים בחדר.

המזווה מכיל בשרים, גבינות ולחמים משובחים. כמו–כן מאוכסנות כאן שלוש חביות בירה וכן תריסר בקבוקי יין, בשווי 20 פ"ז כל אחד. מחירה של הבירה לא יסולא בפז בעיר רונה הצמאה, אך יהיה קשה למצוא קונה, מכיון שבעלי המסבאות יראים מהמשמר הדוכסי. אם הדמויות רוצות למכור את הבירה לבעל המסבאה, שה"מ צריך לגלגל ק6 כדי לקבוע את תגובת בעל המסבאה. גלגול של 1–2 משמעות שבעל המסבאה קונה את הבירה, בגלגול של 3–4 הוא לא יעשה דבר ובגלגול של 5–6, הוא יזעיק את המשמר הדוכסי.

שני החדרים הקטנים מאחור הם מגוריהם של ארבעה משרתים, זוג נשוי בכל חדר. המשרתים יברחו אליהם כאשר זרים יכנסו לדירה, מאחר והם יודעים כי דראקו לא בבית. הם מפוחדים ולא יספקו כל מידע, אלא אם–כן יטופלו בצורה אלימה או מאיימת על–ידי החבורה.

33. משרד וספריה

שני כסאות נוחים, שולחן כתיבה עם כסא עץ פשוט ושתי אצטבאות ספרים נמצאים בחדר זה. על שולחן הכתיבה פזורים ניירות, וספרים רבים נמצאים על המדפים.

בבדיקה מקרוב ניתן לראות שהניירות הם העתקים לאלה מחדר 26. במדפים מספר כרכים על בנית סירות ושיט, ספר היסטוריה מאובק של העיר רונה וספר, שנראה בשימוש רב, הנושא את הכותרת *"הרפתקאותיו של דראקו לוחם–הסערות - חוקר הימים!"*

34. חדר פוחלצים

בחדר זה ישנה שכבה רכה של פרוות על הרצפה. עורות של צבים לבנים ושחורים, זאבים וכל החיות ממשפחת החתוליים פוזרו ברחבי החדר. ליד אחד הקירות ישנו עורו וראשו של דרקון אדום, הוא נראה חי. על הקיר ממול ישנם ראשים של חזירי בר, ענק, מספר גמדים, מפלצת משתקפת, טרול וחד-קרן.

פוחלצים אלה הם מה שנשאר מהיצורים שדראקו הרג ברחבי העולם. מפקד המשמר נהנה כמובן להרוג דברים. הדלת, בצדה המרוחק של החדר נעולה.

35. חדר השינה של דראקו

חדר זה מכיל מיטה ענקית, שולחן עם ארבעה כסאות, מספר שטיחי קיר וארון בגדים. על השולחן יש בקבוק יין מלא ושתי כוסות יין מקריסטל. שטיחי הקיר מראים קרבות ביבשה ובים בפרטי פרטים, ומדגישים במיוחד את מעשי הגבורה של לוחם גבוה, בעל זקן שחור עם "ד" גדולה המקשטת את חולצתו.

ארון הבגדים מכיל חליפת שריון לוחות, שריון עור ותריסר גלימות מהודרות. כל אלה מקושטים ב-"ד".

36. חדר אוצר סודי

דלת סתרים זו מוסתרת על-ידי שטיח קיר. ניתן לפותחה על-ידי לחיצה על כפתור בקיר העץ.

שלוש תיבות זו על זו באחת הפינות של חדר צר זה, ושולחן כתיבה קטן וכסא נמצאים בקצה הרחוק של החדר. פיסת קלף מונחת על השולחן.

מכתב שכתוב בקוד סודי מונח על השולחן. כל התיבות נעולות והמפתחות בידי דראקו בארמון.

התיבה הראשונה מכילה גז שיתוק, שישפיע על כל מי שנמצא בחדר האוצר, למשך 2-12 שעות, אלא אם כן גנב מסיר את המלכודת בהצלחה. בתוך התיבה ישנה קסדה מקושטת. זוהי קסדת קריאת שפות וקסם. התיבה השניה מכילה הרבה מטבעות: 1,060 פ"ז, 1,300 פ"כ ו-280 פ"פ. התיבה השלישית מכילה אבני-חן בשווי 100 פ"ז (x10), 80 פ"ז (x2), 50 פ"ז (x5), 25 פ"ז (x8) ו-10 פ"ז (x70).

אם משתמשים בקסדת קריאת שפות וקסם ולפענוח המכתב, ניתן לקרוא את הדברים הבאים:

דראקו היקר, הקיסר הבא של רונה,

הכרזת המלחמה נגד הגמדים תגיע בקרוב, ולא נראית התנגדות משמעותית מצד התושבים. לדוכס המטומטם יהיה רק זמן קצר לשלוט אחרי שהוא יכריז שטות זו - אני בטוח שאתה חייב להסכים שקללתי פועלת נפלאו היה ערני: הרגע שלך לפעול קרוב!

בן-ארצך הנאמן

זנטון

הכהן הגדול של קרטיה

מערכה 2:

מקדש הרשע



הערה לשה"מ: יש להשתמש במפה 3 למערכה זו.

תחילתו של השלב השני בהרפתקה תלוי הרבה בהתנהגותם של החבורה אחרי החיפוש במגורים הצבאיים. שה"מ צריך לשים לב למעבר הזמן, מאחר וצבא הגמדים מתכונן לקרב בזמן שהמשחק נמשך. הקללה חייבת להיות מוסרת לפני הגעת הצבא, או שקיים סכוי טוב, שרונה תשרף ותבזז.

המערכה, כפי שהיא כתובה כאן, יוצאת מנקודת הנחה שהחבורה חזרה לפונדק שממנו החלה את המשחק. אם הם ילכו לפונדק אחר, יש צורך במעט מאוד שנויים. אם הם חוזרים לחדריהם השכורים, הם יוכלו לשמוע את ההמולה ברחוב עקב הגעת הכרוז, וכנראה יצאו כדי לשמוע את הצו החדש. יתכן ואריק מפורסט, עדיין בתחפושת הקבצן, ידבר אתם לאחר הקראת הצו אם החבורה חזקה יחסית לאחר הרפתקת המגורים הצבאיים (כלומר, יש להם את רב נקודות הפגיעה והלחשים שלהם), יתכן והם ירצו להמשיך מיד לכוון המקדש של קרטיה. במקרה כזה, הם יוכלו לשמוע את הקראת הצוים ברחוב בדרכם, ולא יהיה צורך שאריק מפורסט ייצור איתם קשר, מאחר והם יבינו שמטרתם הבאה היא המקדש.

אלא אם החבורה החליטה להמשיך מיד למקדש, יעברו 24 שעות מתום חיפושיהם במגורים ועד הקראת הצו החדש. אם דרישה זו יוצרת מצב שקריאת הצו נעשית בלילה, החלף 24 שעות ב-36 שעות.

בכל מקרה, הכרוז בקרוב ילך שוב ברחובות ויקרא את השראתו החדשה הדוכס הרי ההודעה של הכרוז:

"שימעו כולם, הדוכס סטיבן רונה בטוב לבו ובנדיבותו, הכריז על הצו הבא כרישמי:



היות וידוע לכולם כי השמש היא גרם השמים הנעלה ביותר,

והיות וחשוב ביותר לשמור על טוב ליבו של כדור אש בוער זה בזמן המאבק הקרב ובא,

מוכרז בזאת שכל חומרי בערה - עץ, שמן, בד וכו' וכו' וכו' - הם מחוץ לחוק בזמן מנוחתה של השמש, פן נלבה את קנאתה.

השעות כוללות את הזמן בין נגיעת השמש באופק המערבי ועד טיפוסה שוב בשמי המזרח!

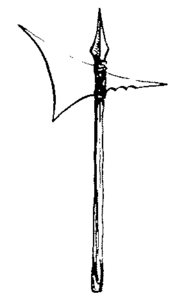
זוהי פקודתו של דוכס רונה!"

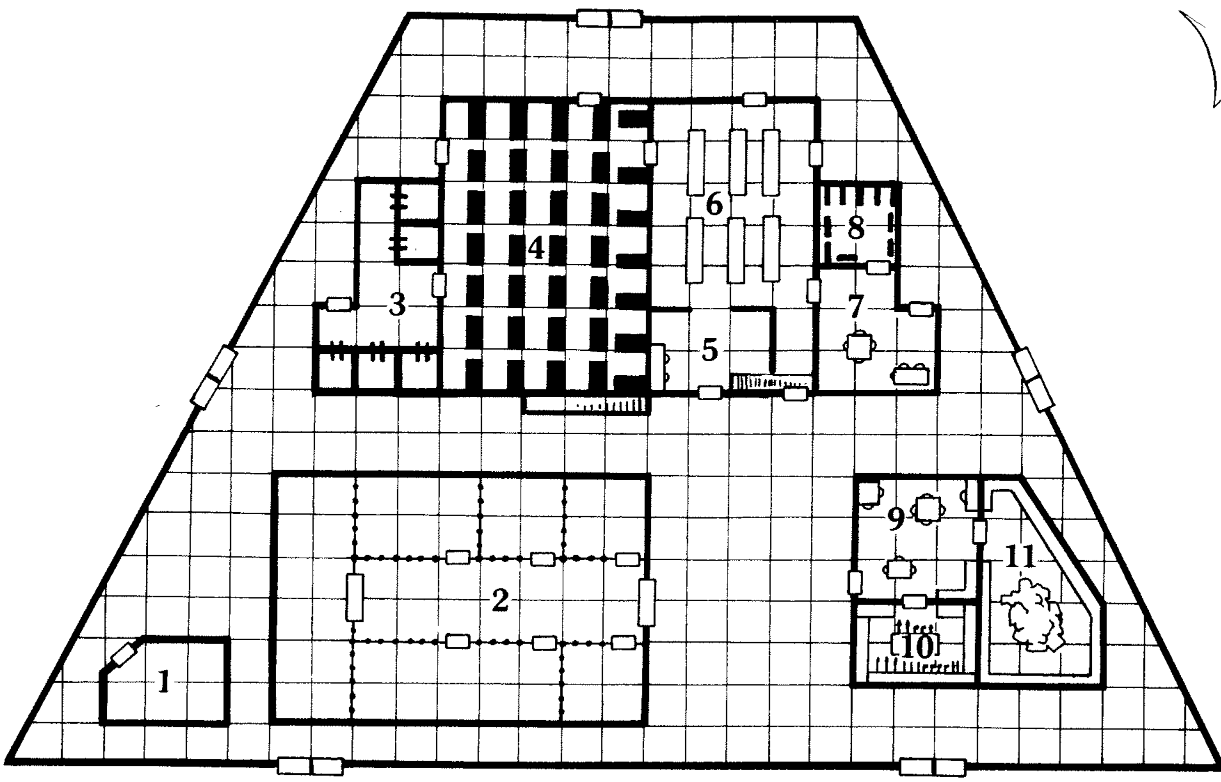
מגורים דוכסיים

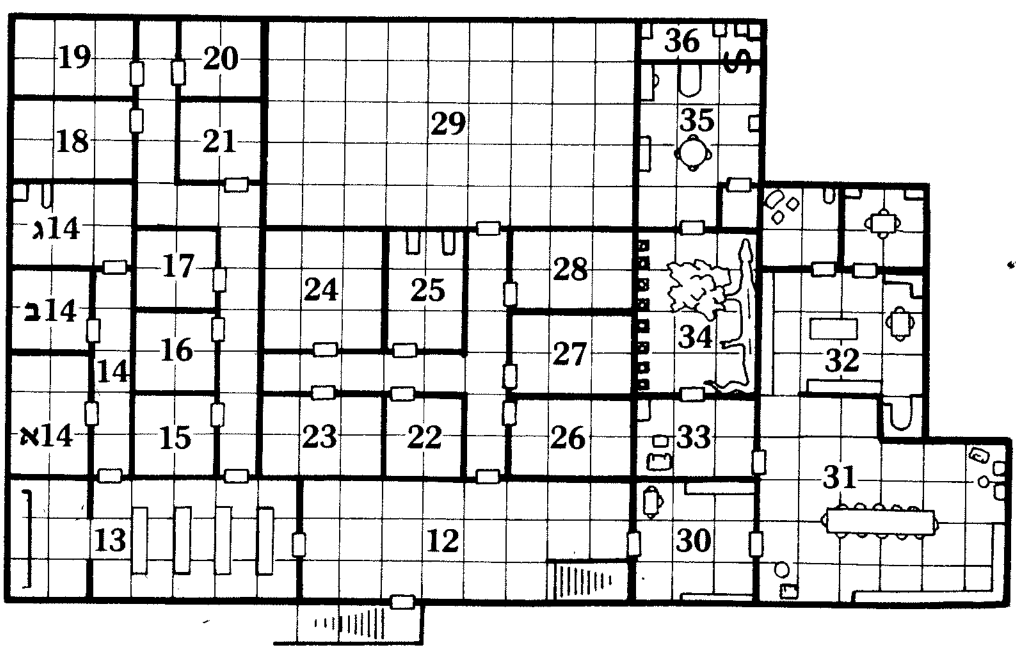
מפה 2

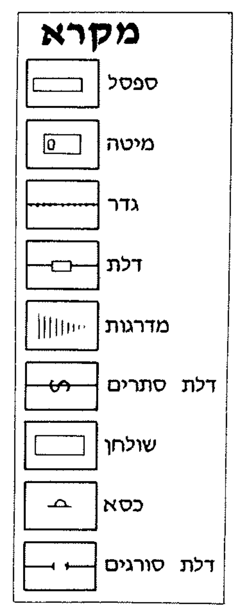
ריבוע 1 = 6 מ׳

צ







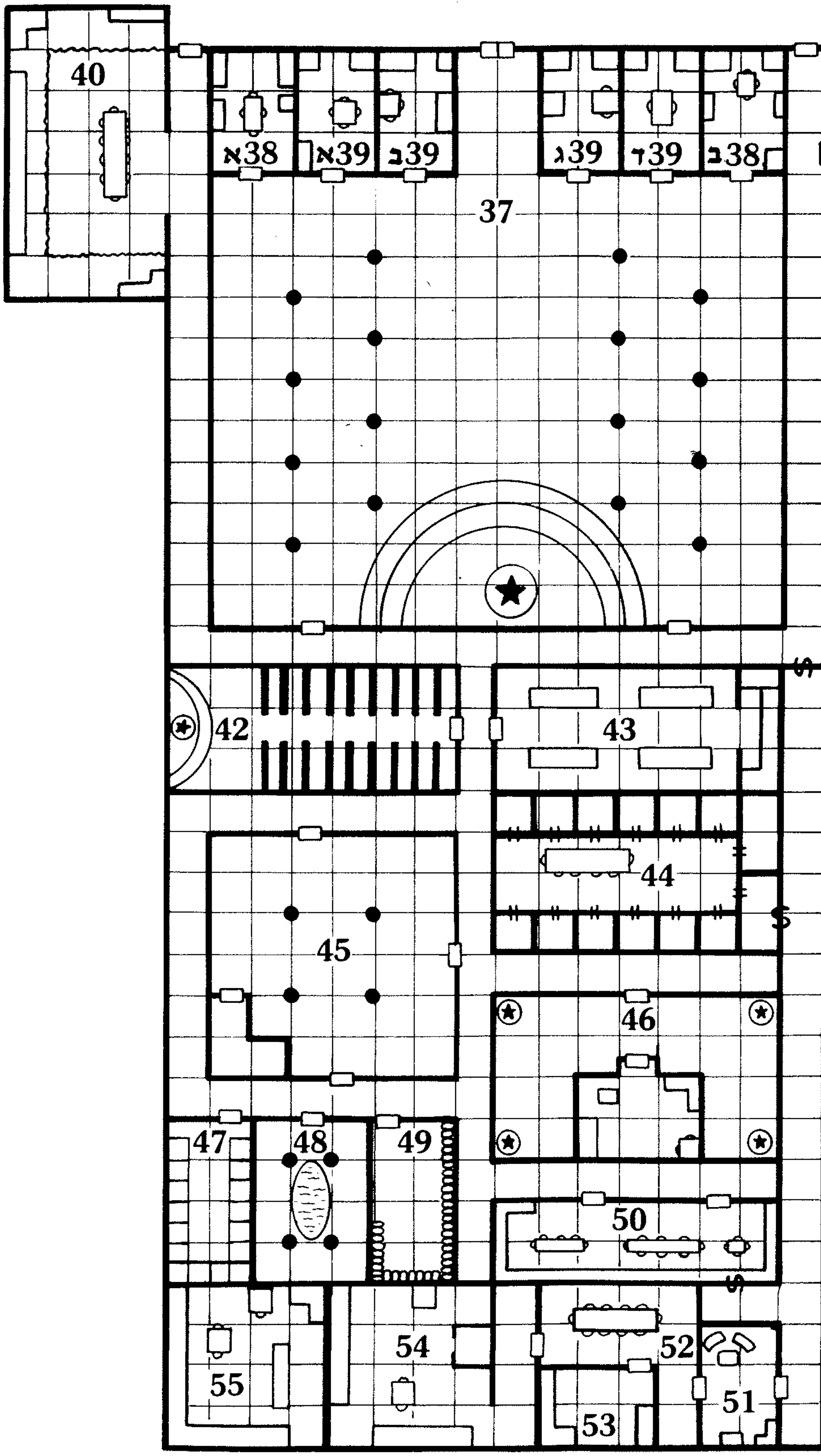


קומה שניה ריבוע 1 = 3 מ׳

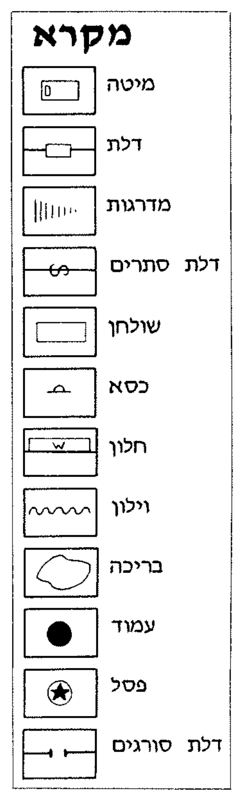
המקדש של קרטיה

מפה 3

ריבוע 1 = 3 מ'







בית התפילה של קרטיה

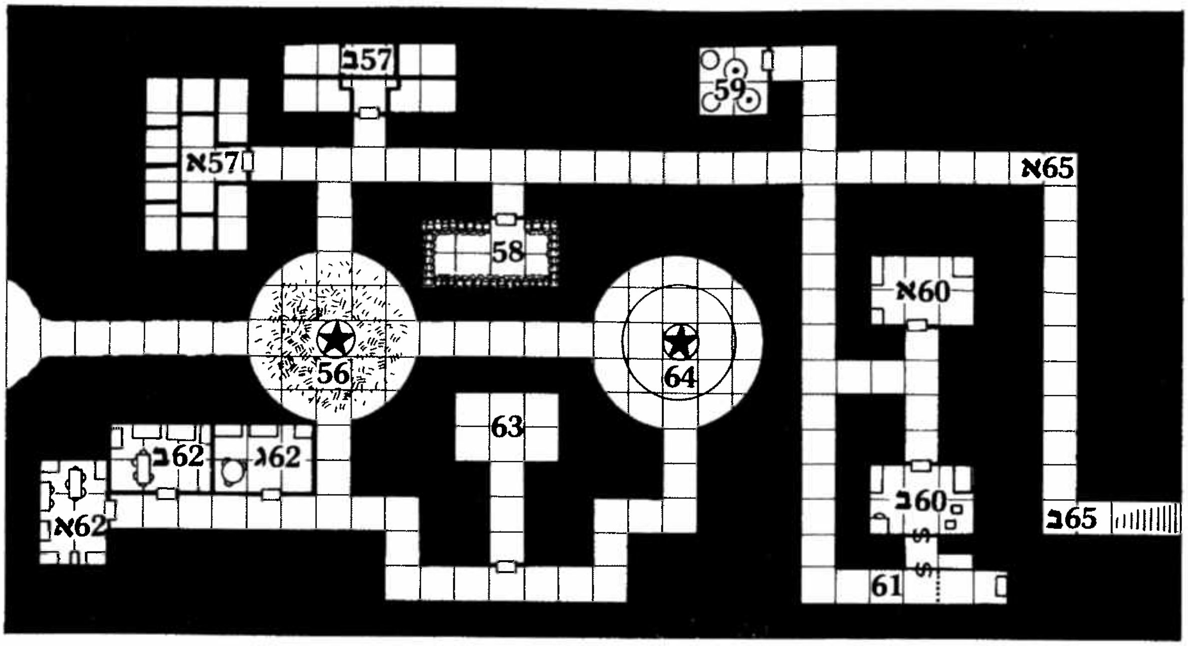
צ

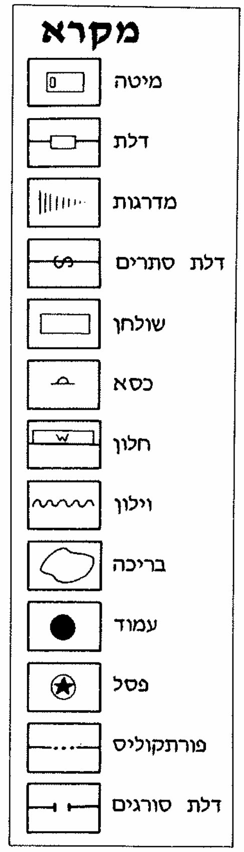


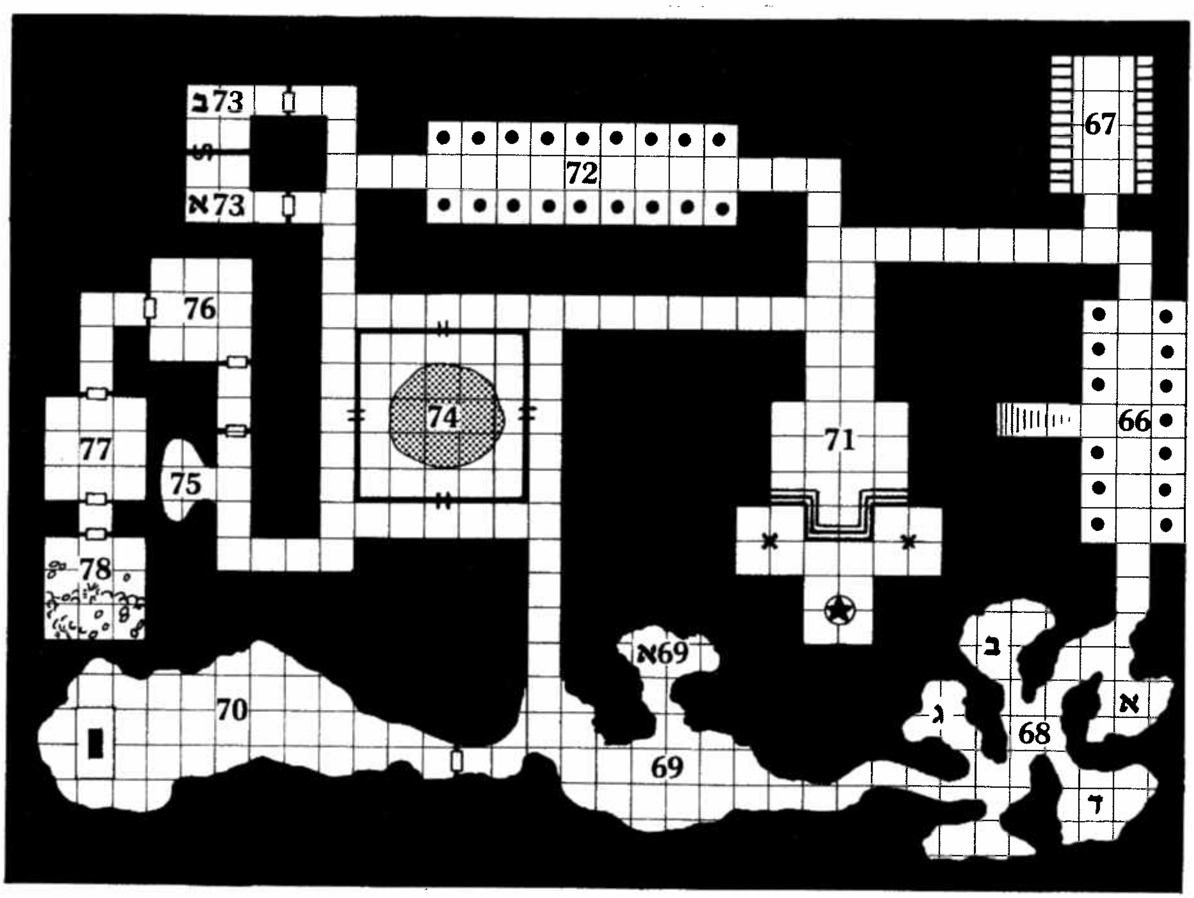
מפה 4

ריבוע 1 = 3 מ׳

קומה 1







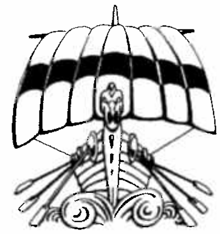
קומה 2

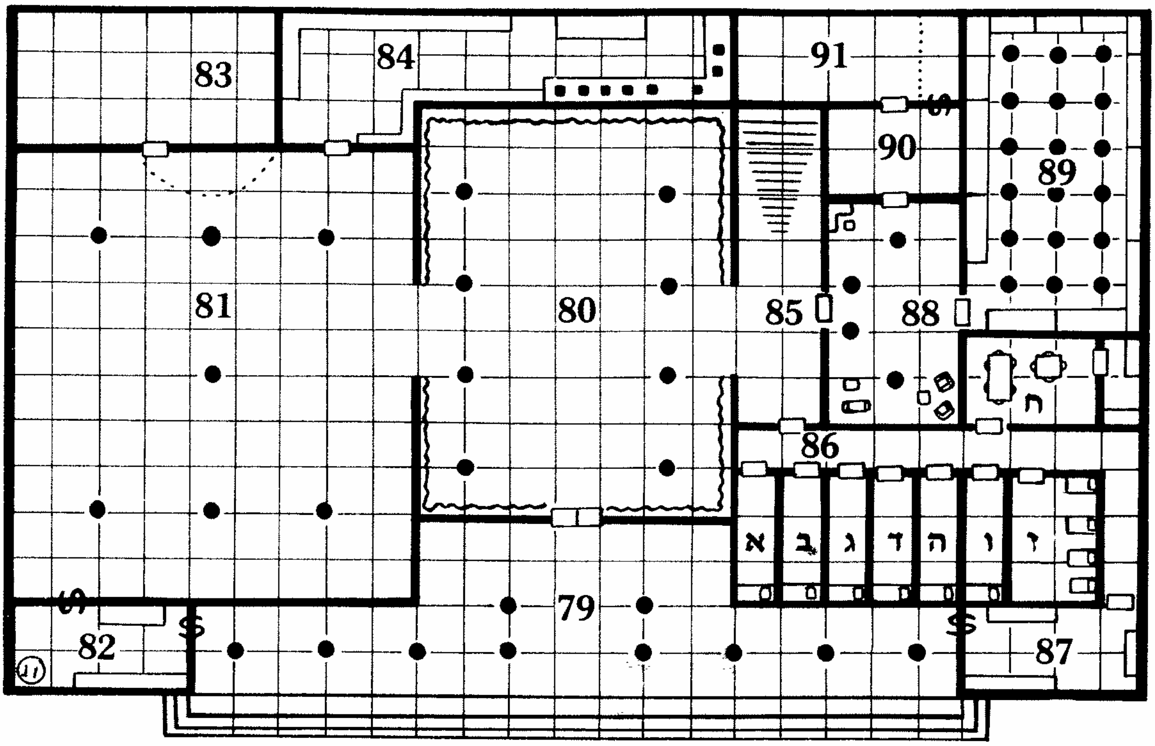
ארמון הדוכס

מפה 5

ריבוע 1 = 3 מ'

צ

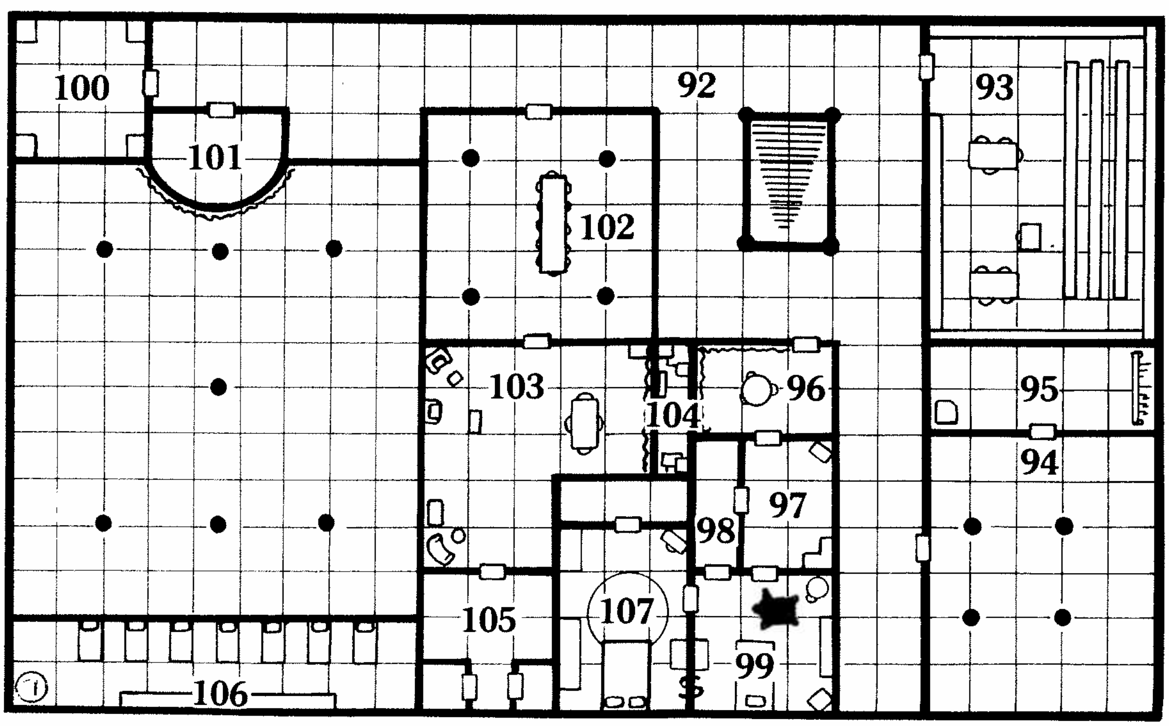




קומה 1

מקרא

- דלת סתרים
- מדפי ספרים
- עמוד
- דלת
- סורגים
- שולחן
- כסא
- מיטה
- ארון תצוגה
- דלת מלכודת ברצפה
- דלת מלכודת בתקרה
- וילון



קומה 2

צו זה יתקבל על-ידי רב האוכלוסיה באי-אכפתיות, כאילו והם לא מופתעים יותר משגעונותיו של הדוכס. כמו מקודם, לכרוז תהיה קבוצת שומרים, כך שאף אחת מהתגובות לא תהיה אלימה. יתכן וחלק מהאזרחים היותר משכילים או נבונים יביעו אי שביעות רצון ממצבו הנפשי המעורער של הדוכס, אבל רק בלחישה, ואנשי החבורה לא ישמעו הערות כאלה אלא אם הם מצוטטים במפורש.

אריק מפורסט, עדיין מחופש, יפנה אל החבורה לאחר הכרזה זו. הוא ימלמל לעברם, "יש לגדוע את קללתם של הקרטים במקור", ויתרחק מהם באטיות. אם אחת הדמויות תעצור אותו ותשאל לפרטים נוספים, הוא יענה, "לא ניתן לעצור גשם בעזרת דלי על הארץ; צריך ללכת לענן שממטיר אותו." הוא יתעלם משאלות נוספות ויתרחק מהקבוצה. אם ירדפו אחריו הוא יתעלם מכל הצהרות או חקירות.

כמו מקודם, הכהן יחכה 24 שעות. אם החבורה לא תפענח את עצתו עד אז, הוא יאתר אותם שוב ויורה להם בחריפות, "הכהן הגדול של קרטיה הוא נגע רע בחברתנו. מצאו אותו, ודירשו הסבר לדוכס!"

אריק כבר פנה אל הדוכס וניסה להשתמש בלחש הסרת קללה, ללא הצלחה. הוא מבין שכוחו של האל קרטיה מעורב כאן, ורק בידי זנטון הפתרון להחזרת השפיות לרונה. הוא לא בטוח במניעיו של זנטון, אבל הוא מבין שקיומה של רונה בסכנה.

מפתח למקדש של קרטיה

הרבה אנשים, אטנגאריים ורוניים, עוברים בשער של הקהילה סביב המקדש, כך שאם החבורה תנהג בצורה רגועה, הם לא יורגשו. בתוך הרובע האטנגארי יש פעילות רבה במשך שעות היום והלילה. שוב, אם החבורה תתקדם בשקט לעבר המקדש, הם לא ימשכו כל תשומת לב. המקדש של קרטיה הוא מבנה אבן מאסיבי, וניתן לראות רק שלוש דלתות, כולן בקיר הקדמי. כל הדלתות הללו עשויות מעץ מוצק, אבל רק אחת משמאל לחבורה (מחוץ לחדר 41) תהיה נעולה.

הערה: מספר דלתות ברחבי המקדש תהיינה נעולות. אם הדלת לא מובילה למגורים של מישהו, המפתח היחיד יהיה בידי זנטון. אם זוהי כן דלת למגורים פרטיים, לאותו אדם יש את המפתח לחדרו שלו.

37. אולם הקודש

הדלתות הכפולות מובילות לאולם התפילה המרכזי של מאמיני קרטיה. עמודי אבן גדולים תומכים בתקרה בגובה 6 מ'. על בימה מוגבהת, מול הדלתות, עומד פסל של האל קרטיה. האל נראה כראש אדם עם גוף של גורילה, עם ארבע רגליים דמויות-דב. עיניו בוהקות ברוע מאור הלפידים, מאחר ועל כל עמוד מותקן לפיד בוער.

בדיקה מדוקדקת תגלה, כי עיני הפסל הן אבני-חן בשווי 20 פ"ז כל אחת. הדלתות לחדרים 38 ו-39 נעולות, וכל דייריהם נמצאים כרגע בתוכם. הדלתות משני צידי הבימה לא נעולות.

38 (א' ו-ב'). מגורי לוחמים

שני החדרים הללו זהים. הדלתות לשניהם נעולות. החדר מכיל ארבע מיטות עץ, שולחן וארבעה כסאות. ארבעה גברים צעירים לבושי שריון קשקשים ונושאי חרב ארוכה יהיו ישובים סביב השולחן בכל אחד מהחדרים.

האנשים בחדרים אלה הם לוחמים דרגה 2 (דרג"ש 4, נק"פ 11, הת 1, נזק 1-8, תנ 20 מ', מר 10), שמוטלת עליהם אבטחת המקדש. הם לובשים שריון קשקשים ונושאים מגנים וחרבות ארוכות. המוראל הגבוה שלהם נובע מקנאות דתית. אם פולשים לחדרים, הלוחמים יקראו לשאר הלוחמים ולשמונת הכהנים מחדרים 39 א'-ד', כדי להלחם בחבורה. לכל לוחם כיס בחגורה המכיל 1-6 פ"ז ו-2-24 פ"כ.

39 (א'-ד'). מגורי כהנים

לארבעת החדרים הללו דלתות נעולות. כמו בחדרי הלוחמים, הם זהים.

החדר מכיל שתי מיטות, שולחן, שני כסאות, פסל שנהב של קרטיה, שולחן קטן ועליו מספר בקבוקי יין זולים ושתי כוסות יין.

בחדר מתגוררים זוג כהנים דרגה 3 (בסך-הכל שמונה: דרג"ש 4, נק"פ 12, הת 1, נזק 1-6, תנ 20 מ', מר 10). לכל כהן יש לחש ריפוי פצעים קלים ולחש כהן דרגה 1 נוסף. כדי לקבוע באיזה לחש יכול כל כהן להשתמש, שה"מ צריך לגלגל ק8 ולהשוות עם רשימת הלחשים בעמ' 4 במו"ד כללים למתקדם. שים לב כי יתכן ולחלק מהכהנים יהיו שני לחשי רפוי פצעים קלים. בקרב, הכהנים ישתמשו באלות הברזל הכבדות שלהם. לאף אחד מהכהנים אין אוצר כספי.

40. חדר אוכל אורחים

שולחן ארוך מכוסה במפת שולחן ממשי עומד במרכז החדר, ושמונה כסאות מעץ עומדים סביבו. באחת הפינות עומדת עגלה ועליה מיכל וכוסות מקריסטל. בפינה אחרת ישנו שולחן נמוך עם 5 בקבוקי יין משובח ושמונה גביעי קריסטל. וילון סגול, עבה תלוי סביב הקירות החיצוניים של החדר.

המפה שווה 100 פ"ז. המיכל וכוסות הקריסטל שווים 300 פ"ז, אבל הם כמובן מאוד שבירים. בקבוקי היין והגביעים שווים 50 פ"ז כל אחד. ברווח של 3 מ' שבין הוילונות לקירות ממתינים 10 שיכורי קרב (דרג"ש 7, קב"פ 1+1, נק"פ 6, תנ 40 מ', הת 1, נזק 1-8, נט ניטראלי +2 על כל גלגולי "לפגיעה"). הם מאמינים קנאיים של קרטיה, יתקפו כל מי שיכנס לחדר ואינו אטנגארי, וילחמו עד המוות!

41. חדר איכסון מנחות

חדר זה מכיל הרבה ארגזים, חבילות וחביות. כולם מסודרים לאורך הקירות או בפינות.

הדלת לחדר זה נעולה. זהו אזור האכסון, שכהני קרטיה משתמשים לאכסן את מנחות המאמינים. בחדר תריסר ארגזי חיטה, חבילות צמר, בדים וחביות שמן לויתנים.

42. בית תפילה פרטי

בחדר זה שמונה זוגות ספסלים, שפונים למזבח שעליו הדמות המחייכת של קרטיה. פסל זה קטן יותר מזה שבאולם הקודש.

הדלת לחדר זה לא נעולה. זהו האזור שדיירי המקדש משתמשים לטכסיהם. לפסל של קרטיה יש שתי אבני-חן בשווי 200 פ"ז בתור עיניים.

43. חדר אוכל

זהו חדר עם ארבעה שולחנות גדולים. זוג ספסלים מצורפים לכל שולחן ומעבר פתוח מוביל למטבח קטן. מגשי פח וספלי זכוכית צבעוניים עומדים על מדף בחדר.

המטבח מכיל מספר קומקומים וסירים ומוביל למזווה מצויד בככרות לחם, בשר מעושן, שומן חזיר ומעט גבינה מכוסה עובש.

44. תאי עוזרי כהנים

חדר זה מחולק ל-14 תאים נפרדים. לכל תא דלת עץ כבדה עם צוהר קטן. החדר הגדול מחוץ לתאים מכיל רק שולחן ארוך ו-14 כסאות.

הדלת החיצונית והדלתות לתאים לא נעולות. כל תא מכיל משטח מקש, לפיד ודמות מנחושת של קרטיה (שווה 5 פ"ז). התאים הם חדריהם של 14 כהנים דרגה 1 (עוזרים) (דרג"ש 9, נק"פ 3, נזק 1–4, מר 5). הם יהיו בתאיהם. אם הם ילכדו, הם ישתמשו בלפידים כבנבוט, אבל כל אחד ישאר בתאו במקום לבוא ולעזור לחבריו. אם זרים יכנסו לאזור זה, העוזר בתא A44 יצא דרך דלת סודית, כדי להזהיר את זנטון. שים לב, אם זנטון יוזהר הוא ימתין לחבורה במגוריו.

45. חדר אימונים

זהו חדר גדול ופתוח. ארבעה עמודי עץ עבים תומכים בתקרה, וארון קטן נמצא באחת הפינות. החדר חשוף, אבל על העמודים יש הרבה שריטות ושקעים.

הסימנים על העמודים נגרמו בזמן אימוני הנשקים שמתנהלים כאן לעיתים קרובות. הארון מכיל מספר ספסלי עץ קטנים ובאר. דלי קשור בחבל וכננת פשוטה תלויים על הבאר, לוחמים וכהנים מזיעים באים לכאן כדי לצנן עצמם לאחר האימון. מי הבאר הם מי-ים מהמפרץ, ולכן אינם לשתיה.

46. חדר הגביש

בחדר מוזר זה יש דלת מול הדלת שבה נכנסתם. לא ניתן לראות שני אזורים נרחבים, לשמאל ולימין, בגלל החדר הקטן, שנראה שהדלת השניה מובילה אליו. מצד שמאל וימין עומד פסל של קרטיה, כל אחד מפוסל מחומר גבישי עמום.

שני הפסלים, שנראים לעין, והשניים הנוספים שלא ניתן מיד לראות הם למעשה פסלי גביש חיים (דרג"ש 4, קב"פ 3, נק"פ 15, תנ 30 מ', הת 2, נזק 1–6/1–6, ניצל ל3, מר 11). הם קיבלו את ההוראה לתקוף כל מי שנכנס לחדר ואינו מלווה בדרביל הבוגדני (הקוסם שנמצא בחדר ב46).

חדרו של דרביל לא נעול, והקוסם ישמע את פסליו תוקפים בחדר A46. הוא יפתח את הדלת בתנופה ויצטרף למאבק בהטלת לחשים על החבורה, בזמן שפסליו ינסו למנוע מהחבורה להגיע אליו. אם הוא ילחץ לפינה, דרביל יטרוק את הדלת ויטיל עליה לחש עצירת פתח, ואז הוא יעתיק עצמו למגורי זנטון.

דרביל הבוגדני: קוסם דרגה 9, דרג"ש 7, נק"פ 23, תנ 40 מ', נזק 1–4, מר 9. הוא לובש טבעת הגנה +2 וחמוש בפגיון.

לחשיו הם:

דרגה ראשונה: גילוי קסם, עצירת פתח, קליע קסם.

דרגה שניה: גילוי הנעלם, תע"ח, רשת.

דרגה שלישית: זריזות, הגנה מקליעים רגילים, ביטול קסם.

דרגה רביעית: עין הקוסם, שינוי אחר.

דרגה חמישית: העתקה.

לחש ההתקפה האהוב על דרביל הוא שינוי אחר, כאשר הקורבן הופך לקרפדה, סלאמנדרה או יצור זוחל מבחיל אחר. הוא גם יטיל זריזות על הפסלים, או ינסה להשתמש בלחשי רשת וקליע קסם שלו נגד החבורה. בחדרו ישנו משטח קטן עליו הוא ישן, שולחן עם פתקים מקושקשים, אשר, אם יפוענחו, יתגלו כמרכיבי לחש (מקור של עיט, זנב של לטאה וכו'), ושוחן עבודה. על צד אחד של שולחן ישנם חמישה בקבוקים קטנים. הם מכילים: רעל ושיקויים של צורות גז, רפוי, גבורה, ושינוי אחר. שאר הכלים, הצלחות והצנצנות לא מכילים דברים בעלי ערך לשחקנים.

47. חדר אספקה

הדלת לא נעולה.

זהו חדר צפוף המכיל שורות רבות של ארגזים וקופסאות.

הקופסאות מכילות תבואה, קמח, שעועית יבשה, בשר משומר במלח, גבינה, כלי-עבודה (פטישים, מסמרים, מסורים, צבתות), לפידים, חבל ומספר פסלים קטנים של קרטיה.

48. חדר ים

החדר מפואר, עם רצפה מעץ מקושטת, ארבעה עמודי אבן דקים, ווילונות מקטיפה תלויים על כל הקירות, פרט לזה שליד הדלת. במרכז החדר ישנה בריכה אליפטית עם מי-ים ירוקים. פני המים שקטים.

הדלת לחדר זה לא נעולה, אבל דיירי המקדש יודעים שלא כדאי להכנס לכאן. אורב מתחת לפני המים, בתנוחה שיוכל לראות את הנכנסים לחדר, נחש ים (דרג"ש 5, קב"פ 6, נק"פ 28, תנ 50 מ', הת 1, נזק 2–12, ניצל ל3, מר 8). הוא כלוא במערה תת-ימית והוא כמעט גווע ברעב, ולכן יתקוף כל מי שיתקרב למרחק של 6 מ' מקצה הבריכה. אין לו אוצר.

49. מחסן אספקה רטובה

חדר זה מכיל 20 חביות, כולן מסודרות לאורך הקירות.

הדלת לחדר זה נעולה. חמש-עשרה מהחביות שכאן מכילות יין מיובא מחאנות אטאנגאר ומאמירות ילארון. רב החביות שוות 75 פ"ז, אבל שתיים מהן מכילות יין מאוד משובח ושוות 500 פ"ז. שאר 5 החביות מכילות בירה, ואוחסנו כאן למרות צו הדוכס. הן מיועדות לאורחים מקומיים שזנטון מארח לפעמים.

50. ספריה וארכיון

בחדר זה מדפים רבים עם ספרים מאובקים. ישנם שלושה שולחנות בחדר, עם ארבעה כסאות סביב כל אחד.

שתי הדלתות בחדר זה נעולות. הספרים כוללים ספרי הסטוריה על חאנות אטנגאר, וכיבושיה העקובים מדם. כלולים גם ספרים על ממלכות ווסטלנד, אוסטלנד וסודרפיורד. אם הדמויות תקדשנה זמן ללימוד הספרים אודות ההסטוריה של חאנות אטנגאר (הכתובה כמובן באטנגארית), הן תראנה כי לתרבות היסטוריה של שליטים אוהבי מלחמה אשר מתמקדים בכיבושים. את דלת הסתרים ניתן לגלות רק אם כל הספרים, שמסתירים אותה, יוסרו מהמדפים. ניתן לפתוח אותה על-ידי הצמדת המדפים הריקים לקיר.

51. חדר כניסה של הכהן הגדול

הדלת לחדר זה נעולה.

בחדר נוח זה, שני כסאות נמוכים מוצבים סביב שולחן קטן, ושולחן כתיבה קטן עומד ליד הקיר. שולחן הכתיבה חשוף, אבל על השולחן יש בקבוק יין ושתי כוסות.

52. חדר אוכל של זנטון

זהו חדר אוכל מרוהט בפאר. השולחן והכסאות עשויים עץ כהה מבריק, ועוצבו בצורה אומנותית. מספר תמונות תלויות על הקירות, המראות מדשאות תחת פסגות הרים. שטיח קיר, עם תמונה מפורטת של כוחות גדולים של פרשים אטנגאריים דוהרים לתוך צבא אויב, תלוי על הקיר ליד המטבח ונברשת מקריסטל תלויה מעל השולחן.

הנברשת שווה 1,000 פ"ז; הוילונות שווים 500 פ"ז, והתמונות 500 פ"ז, 300 פ"ז, 200 פ"ז בהתאמה.

53. מטבח

זהו אזור בישול נקי ומרוהט היטב. ניתן לראות כאן מספר דלפקי עץ, תנור לבנים ומזווה סגור.

במטבח משתמשים העוזרים, אשר מכינים את ארוחות השחיתות של זנטון. כלי החרס והכסף שמוחזקים כאן יקרים מאוד (300 פ"ז ו-500 פ"ז בהתאמה). בנוסף למוצרים היבשים הרגילים (לחמים, קמח ותבואה), המזווה מכיל את המותרות של תיבת קרח. מאוכסנים כאן, בין קוביות הקרח הנמסות, פרוסות בשר טרי, פילה דג וארבעה בקבוקים של יין מצונן. היין שווה 75 פ"ז לבקבוק.

54. חדרו של זנטון

> חדר זה מכיל מיטה גדולה, שולחן וכסאות, ארון פתוח, מפה צבעונית על קיר אחד, וחלון זכוכית גדול במרכז הקיר המערבי של החדר. החלון בגובה 1.5 מ', ורצועת חוף צרה נשקפת מצפון לדרום.
>
> הדבר הבולט ביותר הוא איש גבוה, צנום, קרח עומד במרכז החדר. הוא לבוש בגלימה שחורה והוא מחזיק אלת-ברזל שחורה מבריקה. הוא נראה שברירי אבל הוא יצחק בזלזול וינהם, "שוטים מסכנים אומללים!" תוך כדי שהוא מתקדם.

זהו כמובן זנטון (כהן דרגה 14, דרג"ש 9, נק"פ 39, תנ 40 מ', הת 1, נזק 8–3, מר 12).

לחשיו של זנטון הם:

דרגה ראשונה: רפוי פצעים קלים; גילוי טוב (גילוי רוע **הפוך**); גילוי קסם; אור; עמידות לקור; גרימת אימה (הסרת אימה הפוך)

דרגה שניה: מציאת מלכודות; מאחז איש; עמידות לאש; הקסמת נחש; שקט 5 מ' רדיוס.

דרגה שלישית: אור תמידי; גדילת חיות; איתור עצם; קללה (הסרת קללה **הפוך**); הכאה.

דרגה רביעית: רפוי פצעים קשים; בריאת מים; ביטול רעל; הגנה מרוע רדיוס 3 מ'; מקלות לנחשים.

דרגה חמישית: שאילתה; ביטול רוע; הסרת משימה (משימה הפוך); אצבע המוות (החיאת מתים **הפוך**).

כפי שהוזכר קודם, זנטון נהנה מהגנה יעילה במיוחד, הודות לקרטיה. כח החיים שלו הוצא מגופו ואוכסן ביהלום זוהר שמוחבא בבית התפילה של קרטיה (ראה מערכה 3). כתוצאה מכך, הוא אינו מושפע מכל הלחשים המופעלים על המח (הרדמה, הקסמה וכו') וכן כל סוגי הנזק. לכן נשקים רגילים, נשקים קסומים ולחשי נזק (כדורי-אש, ברקים וכו') לא משפיעים עליו. הדרך היחידה לגרום לו להיות פגיע היא להביא את היהלום שמכיל את "מהותו" למרחק של 3 מ' מגופו.

כמובן שהשחקנים לא יודעים זאת. כאשר הם יכנסו, הם יראו את זנטון עומד במרכז החדר. אם דרביל העתיק עצמו לכאן, הוא יעמוד מאחורי אדונו. המפה על הקיר מראה את נתיב הסחר בין אטנגאר ווסטלנד בהרים, לצידה יש תמונה של פתח מערה בפסגת צלע הר גבוה. על המפה יש כתם אדום באמצע הנתיב, שמפריד את שתי הארצות. בבדיקה מקרוב, ניתן לזהות את הכתם כפניו של קרטיה.

זנטון מתענג מקרב פיסי, ומכיון שלא ניתן להזיק לו, הוא מיד יתקוף עם אלת-הברזל 2+ שלו. הלחש היחיד, שבו הוא ישתמש, הוא הכאה, אשר הוא יטיל על אלת-הברזל ובכך יגרום לה לעשות 14–4 (2ק6 + 2) נקודות נזק בכל פגיעה מוצלחת. הוא יתקדם למרכז החבורה, צוחק כמטורף ויבחר קורבן אחד. הוא יתקוף את אותו קורבן עד שימית אותו, ואז יבחר קורבן נוסף; הוא יתעלם מהתקפות נגדו, ונשקים שיפגעו יחוררו את עורו, אך דם לא יזרום וה"פצעים" יתאחו ברגע שהנשק יוסר.

דרביל יתכוץ בפינת החדר בזמן ההתרחשות זו. הוא ישתמש בלחשים שנותרו לו, אם מישהו מהחבורה יתקוף אותו. זנטון יתעלם ממנו אפילו אם הוא יומת.

כשהדמויות תראנה, שלנשקיהן אין כל השפעה, זנטון יצחק אף יותר חזק. הוא יעצר לרגע ויתרברב, "אמרתי שאתם שוטים, וכעת אתם יודעים שדיברתי אמת. אתם לא יכולים לפצוע אותי, מאחר וחיי לא שוכנים בגוף, שאתם רואים לנגד עיניכם! ליתר דיוק... והרי חידה לכם, רפי מוח... הוא עמוק באדמה וגבוה בשמים בעת ובעונה אחת!" צחוקו יהדהד בטרוף, כשהוא שוב פותח בהתקפה.

בנקודה זו, חבורה נבונה תתחיל לחשוב על בריחה. החלון, שהוזכר קודם, הוא נתיב אפשרי, מאחר וניתן לשבור אותו בקלות. הדמויות יכולות לקפוץ אל מחוץ למקדש, וזנטון לא ירדוף אחריהם. הדלת לחדר 55 בנויה מאותה אבן כמו שאר קירות המקדש, וניתן לאתרה כמו דלת סתרים רגילה. החבורה לא אמורה למצוא אותה במערכה זו. ספק אם הקרב עם זנטון יאפשר לדמות הזדמנות לאתר אותה בכל מקרה. תאור של חדר 55 **ניתן כאן מכיון שהחבורה עלולה להשתמש בו במערכה** 4 - דו קרב עם הכהן הגדול.

55. חדר עבודה של זנטון

> בחדר זה מפוזרים הרבה חפצים מוזרים ומיסתוריים. פסל גדול של קרטיה עומד במרכז החדר, עיני הפסל הן אבני ברקת גדולות. מדף עם הרבה צנצנות קטנות המכילות אבקה לבנה מחובר לאחד הקירות. מגילות קלף רבות פרושות על השולחן בפינת החדר, ושולחן עבודה עמוס בפסולת צמוד לאחד הקירות.

חמש עשרה מהצנצנות על המדף מכילות רק אבקת גיר חסרת כל ערך. אולם שתיים מהן, מכילות אבקת קסמים, שאם תזרק לעיני אדם שמושפע מקללת זנטון, תוסר הקללה.

רב המגילות מכוסות ברשימות הפרטיות של זנטון והן חסרות כל משמעות לאיש מלבד הכהן הגדול. אולם שלוש מתוכן הן מגילות לחש של כהן, ומכילות את הלחשים הבאים:

מגילה 1. רפוי פצעים קשים X2; רפוי פצעים קלים X2.

מגילה 2. רפוי מחלה; איתור עצם.

מגילה 3. שאילתה; החיאת מתים.

על שולחן העבודה מפוזרים חומרים חסרי ערך. אלה הם דברים שזנטון השתמש ליצירת שקויים ולחשים חדשים, כרגע אין שקויים בחדר.

תיבה נעולה ממתכת נמצאת בפינת החדר. היא ממולכדת ב-6 חצים עם קפיץ, שחלקם (גלגל ק6 להחליט כמה) יפגעו במי שינסה לפרוץ את המנעול ויגרמו 1–4 נקודות נזק כל אחד. בתוך התיבה יש 380 פ"פ, 700 פ"ז, 1,000 פ"א ובדיד לגלוי מלכודות עם 8 טעינות.



הערה לשה"מ: **השתמש במפה 4 למערכת זו.**

יתכן והשחקנים יהיו תמהים לאן להמשיך מהמקדש של קרטיה. שה"מ צריך לאפשר להם להתוכח בין עצמם לזמן מה, מאחר וכל הרמזים ניתנו בחדרו של זנטון. רצוי, כמובן, להזכיר לשחקנים מה בדיוק הם ראו שם, ומה בדיוק זנטון אמר, דבר שעשוי לעזור להם להחליט, שהם חייבים למצוא את בית התפילה של קרטיה, בפסגת מעבר ההרים בין ווסטלנד ואטנגאר. כשהחבורה חוזרת מהרובע האטנגארי לעיר, הם יבחינו שהאנשים

מערכה 3:

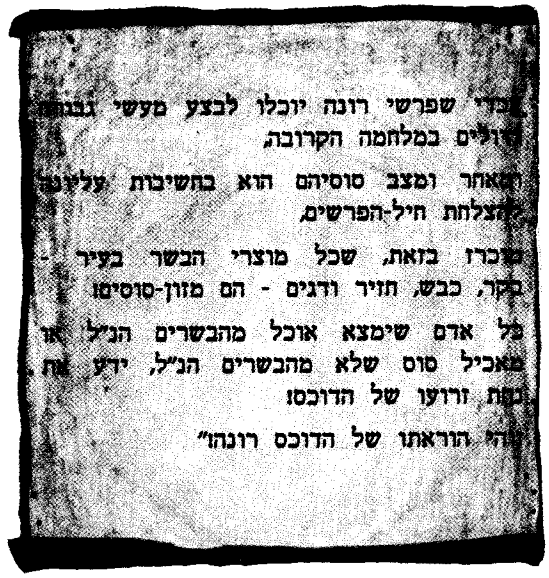
מסע לבית התפילה

שהם פוגשים נראים מאוד מתוחים. יתכן אף שישמעו אנשים דואגים מתי יגיע צבא הגמדים. דאגות נוספות, שהחבורה עשויה לשמוע, הן ממצב שפיותו של הדוכס והעובדה כי ישנה שמועה שדראקו מבלה את רוב זמנו לצידו של הדוכס. אף-אחד לא נלהב מהרעיון שדראקו ישלוט אם הדוכס ימות ללא יורש. יתכן גם כי החבורה תשמע שמועות, ברחוב או בפונדק או מסבאה. אחת מהן היא שצבא גמדים חונה ברגע זה מעבר לגבעות שמדרום לרונה (שקר). שמועה נוספת היא שהדוכס עומד להוציא צו נוסף (אמת).

אריק מפורסט יחכה בפונדק, שבו הוא פגש את החבורה לראשונה, אם הם רוצים למצוא אותו. הוא מכיר את בית התפילה של קרטיה ויכול לתאר תאור מעורפל כיצד למצוא אותו. מאחר והוא שוכן על הנתיב היחיד מווסטלנד לאטנגאר, לא יהיה קשה למצוא אותו. בפסגת המעבר, בערך חמישה ימי מסע מרונה, השחקנים יצטרכו לאתר את הכניסה המדויקת לבית התפילה.

אם הדמויות תבלנה יום שלם בעיר לאחר ההרפתקה במקדש, הן תשמענה את צו הדוכס החדש. אם לא הן תצטרכנה לשמוע אותו דרך שמועות לאחר שובן מבית התפילה. מכל מקום, כרוז העיר יעבור שוב ברחובות, עם הלווי הרגיל שלו, ויכריז את ההודעה הבאה:

"שמעו כולם! הדוכס סטיבן רונה, בטוב ליבו ובנדיבותו, הכריז על הצו הבא כרישמי:



המסע לבית התפילה

מסע זה יארך חמישה ימים. אין סכוי שהחבורה תאבד, אם הם הולכים בעקבות נתיב הקרוונים, מאחר והרבה עדרי סוסים וכבשים הובלו לאורך נתיב זה. הנתיב הוא שביל רחב ובוצי.

המסע יחל במעבורת שתשא את החבורה מעבר למפרץ שמדרום לרונה. הרבה סירות דייג מציעות שירות זה, תמורת 2–12 פ"ז לכל החבורה. השביל מטפס על רכס ההר שממערב למפרץ. לאחר שעתיים של טיפוס, החבורה תגיע לפסגה, ומשם הם ימשיכו לאורך קו הרכס הרחב, מערבה במשך יומיים. לאחר מכן, שביל הקרוונים ישנה כוון מהרכס לתוך עמק ויוביל צפון-מערב. השביל ממשיך לאורך עמק זה, בעליה מתונה, למשך יומיים נוספים. ביום החמישי של המסע, יש לטפס את העליה התלולה המובילה למעבר.

ארבעת הימים הראשונים של המסע יהיו ביערות עד, עבותים וירוקים, שבהם בני החבורה יכולים ללכת בשלישית. היום האחרון יהיה במדרון סלעי חשוף. השביל ביום זה תלול וקשה להליכה עם הרבה פיתולים, והחבורה חייבת להתקדם בשורה. חשוב לזכור את נתוני פני השטח הללו בהתקלויות במפלצות משוטטות. שה"מ צריך לבדוק פעם ביום ופעם בלילה למפלצות משוטטות על-ידי גלגול ק6. גלגול של "6" מצביע על התקלות. גלגל ק6 נוסף לקבוע איזה מבני הלויה העליזים הבאים מצטרפים למסע:

גבעות ווסטלנד

טבלת מפלצות משוטטות

גלגול קוביה (ק6)		מפלצת משוטטת
1.	בבוני סלעים	(8) דרג"ש 6, קב"פ 2, נק"פ 10 תנ 40 מ', הת 1, נבוט/1 נשיכה, נזק 3–1/6–1, ניצל ל2, מר 8.
2.	דב גריזלי	דרג"ש 6, קב"פ 5, נק"פ 25, תנ 40 מ', הת 2 ציפורניים/1 נשיכה, נזק 8–1/4–1/4–1, ניצל ל2, מר 8.
3.	טרולים	(2) דרג"ש 4, קב"פ 3+6, נק"פ 30, תנ 40 מ', הת 2 ציפורניים/1 נשיכה, נזק 10–1/6–1/6–1, ניצל ל6, מר 10, רפוי עצמי של 3 נק"פ בסיבוב.
4.	עוגים	(3) דרג"ש 5, קב"פ 1+4, נק"פ 18, תנ 30 מ', הת 1, נזק 10–1, ניצל ל4, מר 10, 850 פ"ז בשק.
5.	ענק גבעות	דרג"ש 4, קב"פ 8, נק"פ 38, תנ 40 מ', הת 1, נזק 16–2, ניצל ל8, מר 8.
6.	פנתרים	(2) דרג"ש 4, קב"פ 4, נק"פ 19, תנ 70 מ', הת 2 ציפורניים/1 נשיכה, נזק 8–1/4–1/4–1, ניצל ל2, מר 8.

בפסגת המעבר יש נוף מרהיב. ניתן לראות את מישורי אטנגאר, במרחק של כ–80 ק"מ מצפון. בכוון דרום, פסגות בית אבן מתמרות השמימה. קו רכס צר, חד וסלעי נמשך משמאל ומימין למעבר, בזמן ששביל הקרוון ממשיך לאורך העמק בצד הרחוק. שני שבילים צרים ממשיכים לאורך קו הרכס לשמאל וימין. הליכה לאורך שבילים אלה חייבת להעשות בשורה עורפית.

אם השחקנים ימשיכו לאורך שביל הקרוון צפונה, הם לא יפגשו עוד במפלצות משוטטות בדרכם לחאנות אטנגאר, אבל יקח להם שלושה ימים לעבור אותה. בתקוה, שהם יבינו שזהו איננו הנתיב הנכון לפני כן. ההליכה לאורך שבילים למזרח ומעבר נמשכת שעה בכל אחד, עד שמגיעים לפתח מערה.

מערה מזרחית:

זהו חור עגול, שחור בצלע הר ענק. רוחב המערה 15 מ', גובהה 6 מ' והיא נמשכת לעומק של 50 מ' לתוך ההר. בקצה הרחוק, על ערימה של מטבעות מנצנצים, ישנה חימרה (דרג"ש 4, קב"פ 9, נק"פ 48, תנ 120 מ', הת 2 ציפורניים / 3 ראשים + נשיפה, נזק 3–1/3–1/8–2/8–2/12–3+18–3 מאש, ניצל ל9, מר 9). אחד הראשים של החימרה תמיד ער כך שלא ניתן להפתיע אותה. למראה פולשים, היא תשאג בזעם. אם החבורה תיסוג, המפלצת לא תרדוף אחריהם. אולם, אם השחקנים יעצרו, או ימשיכו להתקדם, היא תסתער. יש סכוי של 50% שהיא תשתמש בנשיפה.

החימרה נחה על ערימה של 2,000 פ"ז, 5,000 פ"כ וארבעה תכשיטים יפים ששווים 500 פ"ז כל אחד. בין המטבעות קבורה גם חרב ארוכה +2, עם יכולת להקסים איש שלוש פעמים בשבוע. המערה מסתיימת במאורה של החימרה. אם החבורה בחרה בשביל זה באותו יום, שבו היא טיפסה במעבר (כלומר מיד אחרי שהגיעה לפסגה), יהיה חשוך מדי בכדי לחזור לפסגה. הם יצטרכו לחכות לבוקר שלמחרת כדי לחקור את השביל המערבי.

מפתח לבית התפילה של קרטיה

השביל המערבי מסתיים בפתח מערה קטן בצלע הר צר ותלול. ברגע שהחבורה תתקרב למרחק של 100 מ' ממערה זו, מאנטיקור (דרג"ש 4, קב"פ 1+6, נק"פ 29, תנ 40 (בתעופה 60) מ', הת 2 ציפורניים / 1 נשיכה, נזק 8–2/4–1/4–1 או 6–1 לקוץ, ניצל ל6, מר 9) ימריא מצוק בגובה 30 מ' מעל המערה. המפלצת תעוף ארבע פעמים מעל החבורה, בגובה של 30 מ', ותירה את כל חיצי זנבה. לאחר מכן היא תנחת בין החבורה לפתח המערה כדי להלחם.



לאחר שהחבורה נפטרה מהמאנטיקור, הם יוכלו להתקרב ולהכנס למערה. היא קטנה יותר מהמערה המזרחית: רוחב 6 מ' וגובה 3 מ'. אחרי 10 מ' היא נהיית צרה יותר והופכת למסדרון ריבועי, שהוא ללא ספק עשוי אדם. מסדרון זה ברוחב 3 מ' ובגובה 3 מ'. החבורה רשאית כעת להכנס לבית התפילה של קרטיה.

56. חדר כניסה

> במרכז חדר גדול ועגול זה עומד פסל מחריד של קרטיה. שני אבני-חן ירוקות מנצנצות בעיני הפסל. רצפת החדר כולה מכוסה בדשא סבוך בגובה 30 ס"מ.

כל אחת מאבני-החן בעיני הפסל שווה 50 פ"ז. הדשא על הרצפה הובא במיוחד מאטנגאר כדי להזכיר למבקר בבית התפילה את המישורים בארץ מולדתו.

57 (א', ב'). מחסן תבואה

> לאורך קירות החדר מסודרות תיבות ענקיות אשר מכסות את רוב הרצפה, ומאפשרות לדמויות ללכת על שטח קטן.

הדלת לשני החדרים הללו פתוחה, ונפתחת החוצה. בחדר 57א, התיבות מלאות עד התקרה בתבואה צהובה. בחדר 57ב, רק שליש מהתיבות מכילות תבואה, והן מלאות למחצה.

58. מחסן יינות

> בחדר זה, עשרות חביות מאוכסנות על מספר אצטבות סביב הקירות.

הדלת לחדר זה נעולה, והמפתח בידי אחד הכהנים בחדר 60א. ישנן 48 חביות בחדר, והן כולן מכילות יין אטנגארי באותה רמה, ושוות 50 פ"ז כל אחת למי שמספיק שאפתן לנסות לשאתן לעיר קרובה.

59. מזקקה

> חדר זה מכיל מספר גיגיות גדולות, שני מיכלים ענקים, סגורים היטב, ושולחן עבודה מבולגן. ניחוח מתקתק ומחליא ממלא את האויר.

הדלת לחדר זה נעולה, והמפתח בידי הכהן הנ"ל. יש סכוי של 66%, שמי שיעצר מחוץ לדלת יבחין בריח חזק. זאת מכיון שזהו חדר התססה וזיקוק של בית התפילה. הגיגיות מכילות ענבים סחוטים, והן מקור הריח; בזמן שהמיכלים מכילים נוזל בשלבי התססה יותר מתקדמים.

על שולחן העבודה יש מספר ערימות של תבלינים ומעט בקבוקים גדולים עם נוזלים שונים בין סירופ כחול סמיך, לנוזל מימי אדום. ישנם ארבעה בקבוקים קטנים מאחורי הגדולים. הם מכילים מנת שקוי ריפוי אחת כל אחד.

60 (א', ב'). מגורי כהנים

> חדרים אלה מרוהטים בפשטות. שתי מיטות, שולחן כתיבה, שני כסאות ופסל קטן חסר ערך של קרטיה הם הדברים היחידים הנראים לעין, מלבד שני בני-אדם בשריון לוחות שמסתערים לעבר הדלת הפתוחה עם אלות ברזל מונפות וצועקים כצמאי-דם.

שני החדרים, 60א ו-60ב הם מגוריהם של שני כהנים דרגה 5 (דרג"ש 2, נק"פ 20, תנ 20 מ', נזק 1-6, מר 10, נט רשע). מכיוון שלאחד הכהנים היה חלום שהזהיר אותו מפני קרב, הם לבושים שריון לוחות ונושאים מגנים ואלות-ברזל. אחד הכהנים בחדר 60א נושא צרור מפתחות ואלת-ברזל 1+ נגד יצורים צדיקים; 1- נגד רשעים. הוא גורם ל-2-7 נקודות נזק לפגיעה, כמובן.

לכל אחד מהכהנים יש את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: גרימת פצעים קלים (רפוי פצעים קלים הפוך); גרימת אימה (הסרת אימה הפוך).

דרגה שניה: צרה (ברכה הפוך); מאחז איש.

מתחת המזרון של אחת המיטות בחדר 60א ישנה מגילת כהן עם לחש שיחת חיות. לאף-אחד מהכהנים אין כסף.

61. מלכודת פורתקוליס (שער מטלטל)

דלתות הסתרים מחדר 60ב והמסדרון נפתחות לחדר מנוף קטן, אשר מכיל את המנגנון להרים את השער המטלטל, לאחר שהוא לכד קורבן. המלכודת מופעלת אם מישהו מנסה לפתוח את הדלת המזויפת בקצה המסדרון. ה"דלת" תפתח בקלות, אבל מאחוריה יש רק אבן קרה.

> הדלת נפתחת בקלות. הדמויות המובילות רואות קיר אבן מוצק מאחוריה, והחבורה כולה שומעת צלצול מהדהד כששער מטלטל נוחת לרצפה מאחוריהם.

השער ינחת ברגע שהדלת מוזזת. מי שיעמוד בדיוק מתחתיו (לפי ראות עיני שה"מ) חייב להציל נגד זרירות (כלומר לגלגל את כמות הזריזות שלו או שלה, או פחות בק20), או להפגע מהסורגים הנופלים ולספוג 2-12 נקודות נזק, ולהתקע מתחת לשער. אם דמות מצליחה להתחמק מהמלכודת, גלגל ק6. תוצאה של 1-3 מראה כי היא נמצאת בתוך המלכודת, בזמן שגלגול של 4-6 מראה כי היא מחוץ למלכודת. כמובן, שכל מי שנמצא בין השער לדלת המזויפת, לכוד.

את הסורגים ניתן להרים בעזרת כח משותף של 44, אבל רק שלושה יכולים לנסות זאת מצד אחד של השער. לכן, אם שני אנשים לכודים במלכודת וארבעה נמצאים בחוץ, שני הראשונים אבל רק שלושה מהאחרונים יכולים לנסות להרים אותו. מי שנלכד מתחת לשער לא יכול לקחת חלק בנסיון ההרמה של השער.

62 (א'-ג'). מגורי לוחמים

שלושת החדרים האלה הם מגוריהם של חיל המצב הקטן של לוחמים שגר בבית התפילה. חיילים אלה הוזהרו מחלומו של הכהן, ולכן הם גם מוכנים לקרב. כל אחת מדלתותיהם נחסמה על-ידי כסא, וחייבים לפותחה כאילו היא תקועה. סבוב אחד לאחר שאחת מהדלתות רוסקה, הלוחמים משני החדרים האחרים יבואו לראות מה קרה. המוראל של כל הלוחמים שווה לזה של הלוחם בדרגה הגבוהה ביותר, שעדיין חי.

62א.

> הריהוט היחיד בחדר זה הוא 6 מיטות, 6 כסאות ושולחן.

בחדר זה מתגוררים 6 לוחמים דרגה 1 (דרג"ש 4, נק"פ 4, תנ 20 מ', נזק 1-8, מר 8). הלוחמים חמושים בחרבות ארוכות, ומוגנים על-ידי שריון קשקשים ומגנים. על השולחן בחדר זה יש קוביות עצם, 21 פ"ז, 24 פ"א, 56 פ"כ.

62ב.

> חדר זה מרוהט בדיוק כמו 62א.

בחדר זה נמצאים 6 לוחמים דרגה 2 (דרג"ש 4, נק"פ 4, תנ 20 מ', נזק 1-8, מר 8). הלוחמים חמושים בחרבות ארוכות ומוגנים על-ידי שריון קשקשים ומגנים. על השולחן בחדר זה קוביות עצם, 21 פ"ז, 24 פ"א, 56 פ"כ.

62ג.

> חדר זה מכיל שלוש מיטות, שולחן ושלושה כסאות נוחים.

דיירי חדר זה הם שלושה לוחמים דרגה 4 (דרג"ש 2 (או 1), נק"פ 20, תנ 20 מ', נזק 1-8, מר 11). שלושה לוחמים איתנים אלה לובשים שריון לוחות ונושאים מגנים וחרבות ארוכות. לאחד מהם מגן 1+. הם העבירו את הזמן בהימורים, ויש להם קוביות ומטבעות מפוזרות על השולחן. בסך הכל יש 97 פ"ז, 105 פ"א ו-120 פ"כ. מוסתר מתחת אחד המזרונים נרתיק המכיל 5 אבני-חן של 100 פ"ז.

63. חדר ריק

> חדר זה ריק לחלוטין.

64. מלכודת אשליה

> חדר עגול זה מקיף פסל ענק של קרטיה מבריק מזהב. שתי אבני ברקת בגודל אגרוף נוצצות בעיניו. שטיח עגול, קוטר 10 מ', מקיף את הפסל. נראה כי השטיח עשוי משי, ונראה כי הוא רקום מסיבים אדומים, זהובים ושחורים. טבעת רצפת אבן, ברוחב 3 מ', מקיפה את השטיח.

במציאות, השטיח והפסל הם אשליה. הם מסתירים חור ברצפה, שמתחתיו יש נפילה של 10 מ' לתא מאסר בקומה השניה. כל דמות שתיפול לתוכו תספוג 3ק6 נזק (3–18 נקודות). מאחר והאשליה נוצרה על-ידי האל קרטיה, אין זריקות הצלה לדמויות הצופות בה (כלומר הן תמיד תראנה את האשליה). אולם, נגיעה ראשונה תבטל את האשליה, כך שאם דמות תדקור את השטיח עם חרב או חנית, המלכודת תחשף.

65. מסדרון של החזרות הנצחיות

מטרת המסדרון הזה היא למנוע מהלא מוזמנים לגלות את הכניסה לקומה השניה. תפקידו לגרום לכל אחד או קבוצה, שנכנסת למסדרון, לחזור בדרך שבה הם באו, מבלי לדעת שכווניהם התהפכו.

מאחר ומערכת זו הותקנה עם לחש העתקה על-ידי קרטיה, אין זריקות הצלה. ברגע שמישהו עובר את הפינה ב-A65, בכוון דרום, הוא מיד מועתק לפינה ב-B65, בכוון צפון. לא יהיה להם מושג על ההעתקה; במילים אחרות, הם יאמינו שהם עדיין נעים דרומה, ומתקרבים לפינה ישרה לכוון מזרח.

בכדי להגיע לקומה שניה, קבוצה צריכה לעבור את הפינה ב-A65, ששם הם כמובן יועתקו. לאחר מכן, הם חייבים להחליף את כוונם היכנשהו במסדרון בין A65 ו-B65. אז הם רשאים להמשיך מעבר לפינה ב-B65 ולרדת במדרגות.

סביר להניח כי החבורה לא תגלה את התופעה הזאת בפעם הראשונה, ופשוט תמשיך החוצה מהמסדרון, משוכנעים כי הם ממפים אזור חדש לגמרי של הקומה הראשונה. לאחר שהדברים מתחילים להיות מוכרים, מומלץ לשה"מ לתת לחבורה לנסות להבין מה קרה בעזרת רמזים ולא הדרכה מפורשת. לדוגמה: אל לשה"מ להגיד, "זהו שוב מחסן היין". הוא פשוט צריך לתאר אותו ולתת לחבורה להסיק את המסקנות. שה"מ צריך לתת רמזים עבים רק אם החבורה נעשית מתוסכלת או משועממת.

66. אולם הפסלים

> לאורך שני קירות בחדר זה מסודרים פסלים בגובה 3 מ' של לוחמים אטנגארים. ראשי הפסלים נוגעים בתקרה, ולמעשה משמשים כתומכים. הפסלים עשויים אבן גרניט פשוטה לא מקושטת.

67. מאורת זומבים

> לאורך הקירות יש עשרים במות אבן, 10 בכל צד. על כל במה נחה גוויה מעלה עשן.

הגוויות הונחו כאן* על-ידי זנטון בעצמו. הוא השתמש בלחש רב עוצמה בעזרתו של אלי הרשע, כדי להנפיש את 20 הגוויות ברגע שיצור חי יכנס לחדר (זומבים: דרג"ש 8, קב"פ 2, נק"פ 9, תנ 40 מ', הת 1, נזק 1–8, ניצל ל1, מר 12). הם יתקפו וירדפו אחר החבורה עד שהם יגורשו על-ידי כהן או יושמדו.

68. מערות של זוחלי האשפה

> זוהי רשת מערות אבן כהות ולחות. מים נוזלים ומטפטפים מהקירות, וניתן לראות כתמים ירוקים של עובש במקומות רבים.

אזור זה הוא מאורתם של 3 זוחלי אשפה (דרג"ש 7, קב"פ 3+1, נק"פ 14, תנ 40, הת 8 מחושים, נזק שיתוק, ניצל ל2, מר 9). שניים מהיצורים הנאלחים שוכנים ב-D68, ואחד נמצא ב-C68. הם יחושו ביצורים חיים ברגע שהחבורה תגיע לקו החדרים D68 ו-C68, ומיד יסתערו קדימה לתקוף. כל אחד מהחדרים באזור זה מלאים בשלדים נרקבים. בדיקה מקרוב של העצמות האלה תגלה שאלה הם שאריות של בני-אדם וגמדים. אין דבר בעל ערך במערות.

69. מערה גדולה

> זוהי מערה גדולה, שנראית ריקה. יש פה לחות רבה, שנוטפת מהקירות ומצטברת בבריכות רדודות על הרצפה.

אזור זה אינו ראוי לתשומת לב פרט לחדרון (A69), שבו יש באר. ארכובה, חבל ודלי תלויים מעל הבאר, ועומק פני המים 6 מ' מתחת לרצפה. המים קרים, צלולים ומרעננים.

70. קבר מומיה

דלת אבן גדולה חוסמת את הגישה לחדר זה. היא תקועה, ובגלל שהיא כל-כך כבדה, היא נפתחת ב-1–, בהשוואה לגלגול רגיל של "פתיחת דלתות".

> מערה זו גדולה מאוד, ויש לה שכבת אבק על הרצפה בעובי של 3 ס"מ. בקצה המרוחק יש גוש אבן גדול.

גוש האבן הוא למעשה קברה של מומיה (דרג"ש, קב"פ 5+1, תנ 20 מ', הת 1, נזק 2–12 + מחלה, ניצל ל5, מר 12). המומיה תחוש בהפרעה אם תפתח דלת המערה, והיא תתעורר באטיות. שני סבובים לאחר שהדלת נפתחה, היא תדחוף את המכסה של הקבר ותתחיל להתקדם לעבר הפולשים. החלק הפנימי של הקבר מרוצף בזהב ותכשיטים. המומיה נחה על "מיטה" של 2,000 פ"ז, ו-50 אבני-חן בשווי 25 פ"ז שקועים בצידי הקבר. קבור במטבעות הזהב בדיד כדורי-אש, עם 6 טעינות נוספות.

71. מזבח לקרטיה

> בחדר גדול זה, בעל צורה מוזרה, יש שלושה פסלים; אחד בכל אחד מהחדרונים בקצה הדרומי. הפסל האמצעי דומה להחריד לקרטיה, בזמן שהפסלים בצדדים קטנים יותר ובעלי קרניים, ציפורניים ארוכות וכנפיים.

שני הפסלים הקטנים הם למעשה גארגוילי (דרג"ש 5, קב"פ 4, נק"פ 17, תנ 30 מ', הת 2 טרף/1 נשיכה/1 קרן, נזק 1–3/1–3/1–6/1–4, ניצל ל8, מר 11), ניתן לפגוע בו רק בעזרת נשקים קסומים. הגארגוילים יחכו עד שהחבורה נכנסה למרכז החדר, לפני שיפרו את מצב חוסר התנועה שלהם. אם החבורה לא תכנס לחדר, הגארגוילים יחכו עד שיעברו את הפתח ואז ירדפו ויתקפו.

72. אולם עמודי האבן

> חדר זה דומה מאוד לחדר שלמרגלות המדרגות שיורדות מקומה ראשונה של בית התפילה (66). עומדים בו בשורה, לאורך הקירות פסלים בגובה 3 מ' המשמשים למעשה, תמיכה לתקרה.

73 (א', ב'). מאורת עוגים

שני חדרים אלה הם תאי מאסר של 6 עוגים שנתפסו על-ידי האטנגארים. לכל חדר יש דלת אבן מוצקה, נעולה על בריח מבחוץ. כרגע, עוג אחד נמצא בחדר A73 ושאר החמישה נמצאים בחדר B73.

> מסדרון קצר מוביל לחדר ריבועי קטן. זוג ספסלים בלויים נמצאים בחדר, יחד עם משטח קש על הרצפה. לפתע, נשמעת קריאת זעם.

העוגים (דרג"ש 5, קב"פ 4+11, נק"פ 19, תנ 30 מ', הת 1, נזק 1–10, ניצל ל4, מר 10) יתקפו בעזרת נבוטי עץ, שנשברו מרגלי שולחנות וכסאות. הם ילחמו בפראות אם אחת הדלתות תפתח, מכיון שהם רוצים נואשות לברוח מהמקום הזה. אין להם כאן אוצר.

74. תא מאסר

לחדר זה דלת מתכת בכל קיר. כל דלת לא רק נעולה, אלא גם סגורה עם שני בריחי מתכת מבחוץ.

לחדר גדול, ריבועי זה יש דלת ממתכת בשני צדדיו. חור עגול בקוטר 10 מ' במרכז התקרה מוביל כלפי מעלה, לתוך החשיכה. התקרה בגובה 5 מ'.

החדר בנוי כך שגנב לא יוכל לטפס על הקירות ולברוח מהמלכודת (ראה חדר 64). למעשה, אם דמויות לא יכולות לעוף או לרחף, בריחה היא בלתי אפשרית ללא עזרה מבחוץ.

75. מאורת הנחש המהפנט

> כשהחבורה מתקדמת מעבר לפינה מימין, אימה דמוית נחש זוחלת לתוך החדר ממש לפני החבורה. עיניו מסתובבות בצורה מהפנטת והדמויות בשורה הראשונה מרגישות סחרחורת.

חדרון זה במסדרון הוא מאורתו של נחש מהפנט (לפרטים נוספים, ראה מפלצת חדש בעמוד 30). זוחל ענק זה יזחל קדימה ברגע שיחוש בתנועה במסדרון. הוא יכנס למסדרון ברגע שהחבורה תגיע לפתח החדרון שלו.

הנחש המהפנט ינעץ מיד מבט בדמות הקרובה ביותר, ויגרום לה להציל נגד שיתוק או להרדם. אם החבורה תתקוף, הנחש יסובב את זנבו כדי להלקות בזמן שהוא ינסה ליצור קשר עין עם שחקן אחר. הוא ימשיך לתקוף עם זנבו ולנעוץ מבט עד אשר יהרג או שהחבורה תברח, אלא אם כן הדמויות תנסנה להלחם בלי להסתכל עליו. במקרה כזה הוא ישתמש בזנבו ונשיכתו להתקפה.

אם החבורה תברח, ותשאיר מישהו ישן על הרצפה, הנחש מיד יחל לטרוף את אחד הישנים. זה יקח ששה סבובים, והנחש יגרום 1–6 נקודות נזק בסיבוב לדמות הישנה, שהוא בולע. לאחר שנבלעה, הדמות תמשיך לספוג 1–6 נקודות נזק בסיבוב עד שתמות. בתום שש שעות, הגופה תעוכל.

לנחש המהפנט מערכת עיכול מאוד יעילה, ויכולה לעכל כמעט כל דבר שהוא בולע. חלק מקורבנותיו הקודמים היו חמושים היטב ונשאו עושר רב והרבה חפצים קסומים, אבל בגלל החומצות החזקות שבנחש, אפילו הזהב והתכשיטים אוכלו. אולם, פריט אחד ניצל מקיבת הנחש, והוא התגלגל לקצה הדרומי של החדרון. זוהי אלת-ברזל 2+, 4+ נגד אל-מתים.

76. חדר רדוף

הדלת לחדר זה תקועה.

> ברגע שהדלת מאולצת להפתח, הקבוצה תשמע יללה נוראית, כאילו אלפי נשמות צועקות ביסורים נוראיים.

הדמויות חייבות להציל נגד אימה, או שהן תסרבנה להכנס לחדר ל-1–4 תורים. אולם, אם לפחות אחד מהחבורה מצליח בזריקת ההצלה, הוא יצליח, בסופו של דבר, לשכנע את שאר בני החבורה להכנס. אם כל הדמויות נכשלו בהצלה, חייבות לעבור שעתיים לפני שהחבורה תוכל לנסות שוב. פרט לכך, היללה לא מזיקה כלל.

מערכה 4 :
דו-קרב עם הכהן הגדול

מטרת מערכה זו היא להשיג את הסם נגד קללתו של זנטון. ללא ספק, העובדה שהחבורה לכדה את "כח החיים" שבתוך היהלום תועבר לכהן הגדול, ומפגש בינו לבין החבורה יצטרך להתרחש. החבורה יכולה לבצע גיחה נוספת למקדש של קרטיה לקיים מפגש זה, או שהם יכולים לנסות לארגן מפגש עם זנטון במקום אחר. כשהחבורה תחזור לרונה, היא תמצא את הקהילה

77. חדר הנקזן

> ברגע שהדלת נפתחת, דמות מזעזעת יוצאת מהאפילה. נראה כי היא מוקפת באוירת קפור, כשהיא מושיטה קדימה את ידה דמוית הטרף.

מפלצת אל-מת נוראית זו (דרג"ש 5, קב"פ 3, נק"פ 15, תנ 30 מ', הת 1, נזק ניקוז דרגה 1, ניצל לג, מר 12, דרושים נשקים קסומים או מכסף לפגיעה) תסתתר מאחורי דלת חדרה, ברגע שהיא תשמע את היללה מחדר 76, היא תתקוף ברגע שהדלת לחדרה תפתח, ותלחם עד שתגורש או תושמד.

78. כספת הרוח

> החדר מואר באור פועם, שנראה כי הוא בוקע מאבן-חן גדולה. האבן קשורה לשרשרת סביב כס אבן ענק, ועל הכס יושבת דמות ערפילית מרוע מושלם. היא מתרוממת באטיות מאיימת...

יצור זה הוא רוח (דרג"ש 2, קב"פ 6, נק"פ 27, תנ 50 מ', הת 1 מיוחדת, נזק 1–8 ניקוז 2 דרגות, ניצל 6ל, מר 11, דרושים נשקים קסומים לפגיעה). לפתע, הוא יהדוף עצמו לעבר החבורה להלחם. הוא ילחם עד שיושמד.

כספת הרוח מלאה בעושר. הרבה מטבעות שוכבות בצידי החדר, ומספר חפצי עור ובקבוקים פזורים בו. שווי האוצר 210 פ"פ, 1,500 פ"ז, 13,000 פ"כ, אבני-חן בשווי 500 פ"ז, 100 פ"ז (x3), 50 פ"ז (x7) ו-10 פ"ז (x15), תיק רחב-ידיים, זוג מגפי אלפים, טבעת הפיכת קסם עם 3 טעינות ושיקויי מהירות ותעופה.

יהלום ענק, שפועם באור של רוע, מושחל על טבעת זהב סביב הכס. אם דמות תסתכל על התכשיט במשך מספר סבובים, היא תתחיל להרגיש סחרחורת ובילבול. ההשפעה תפוג כאשר הדמות תפסיק להסתכל ביהלום, אבל היא יכולה להיות די מפחידה. מכל מקום, התופעה לא מזיקה. בתוך יהלום זה מוחזקת "מהותו" של זנטון. היא לא ניתנת להשמדה במצבה הנוכחי, אבל אם היהלום יוחזר לרונה ויובא ליד הכהן הגדול של קרטיה, הוא יהפוך את זנטון לבן-תמותה כמו כל אדם אחר!

שיבה לרונה

המסע חזרה לעיר הוא פשוט חזרה על המסלול של חמשת הימים לבית התפילה. יש לבצע בדיקה למפלצות משוטטות באותו אופן. אולם, אם החבורה נפגעה קשות מההרפתקה במקדש, יתכן ושה"מ ירצה לותר על התקלויות בקטע זה של המסע. אם מעוניינים בהתקלויות, ניתן להשתמש בטבלה בתחילת מערכה 3. במקרה שהרבה מהמפלצות כבר נהרגו, ניתן לכלול מפלצות משוטטות נוספות מהטבלה הבאה:

מפלצות משוטטות נוספות בגבעות ווסטלנד

גלגול קוביה		מפלצות משוטטות
1.	דובי ינשוף	(2) דרג"ש 5, נק"פ 24, תנ 40 מ', הת 2 טרפיים / נשיכה 1, נזק 1–8, ניצל 3ל, מר 9.
2.	זאבי אימים	(3) דרג"ש 6, קב"פ 4+1, נק"פ 19, תנ 50 מ', הת 1, נזק 2–8, ניצל 2ל, מר 8.
3.	ענקים	(2) דרג"ש 7, קב"פ 4+4, נק"פ 22, תנ 50 מ', הת 1+ ניקוז דם, נזק 2–8, ניצל 3ל, מר 8.



במהומה. רק שה"מ יודע בדיוק כמה זמן יעבור, עד שצבא הגמדים יגיע, אבל האוכלוסיה חוששת שזה יהיה בקרוב. לא שמעו מהדוכס מאז שהוצא הצו שמורה לסוסים לאכול בשר, וגם דראקו לא נראה זה זמן מה. שתי עובדות אל ההן ידועות בציבור, אבל החבורה תצטרך לחקור מישהו כדי לגלות את

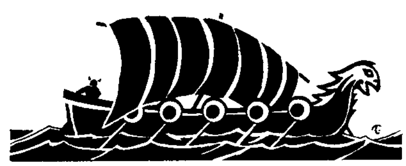
ההתרחשויות בזמן העדרם. רוב הסוסים בעיר נראים חלשים, מאחר ואין להם אוכל שהם יכולים לעכל. יש להניח שהסוסים שנראים בריאים הואכלו תבואה בחשאי. יתכן והדמויות תזכרנה בפקודות שהוצאו לגיוס כוח גדול, אבל הן לא תדענה שדראקו ביטל הוראה זו. הוא מתכוון לקחת את תפקידו של הדוכס, כשצבא הגמדים יהיה קרוב, לנהל משא ומתן לשלום ובכך להפך לגיבור.

כרגיל, אריק מפורסט נמצא במסבאה שבה ההרפתקה החלה. הוא יפגין רווחה ברורה, אם יראה שהחבורה חזרה מבית התפילה בשלום. הוא לא יודע מהם התהליכים המדויקים שמחזיקים את כח החיים של זנטון ביהלום, אבל יש לו מספר תאוריות, שהוא ידון בהן עם החבורה.

הוא יחשוד בכך שחסינותו של זנטון תלויה בכך שהיהלום מוחזק רחוק מגופו. עצתו תהיה להשתמש ביהלום כקלף מיקוח לגרום לזנטון להסיר את הקללה. הוא ילחץ על החבורה לא לאפשר לזנטון להשיג את התכשיט. זכור כי קרטיה ופורסטה הם בנטיות מנוגדות, ואריק היה רוצה לראות את המקדש של קרטיה מושמד. אריק גם יזהיר את החבורה כי אין לתת אמון בזנטון.

אם החבורה בוחרת להפגש עם זנטון מחוץ למקדש, היא חייבת לבחור מקום ולהעביר את המסר לכהן הגדול. הודעה כתובה, שתנתן לכהן או לוחם במקדש, בודאי תגיע לזנטון. אם ההודעה תמסר לאטנגארי אחר, ידרשו 10–40 פ"ז, ויש 50% שההודעה תגיע לזנטון. זנטון יגיב רק אם הוא משוכנע, שאכן היהלום בידי החבורה. ניתן לשכנעו אם ינתן פרוט מדויק, היכן האבן נמצאה, בפתק.

בהנחה שזנטון השתכנע, שהחבורה אכן מחזיקה את כח החיים שלו, הכהן הגדול יגיע לפגישה לבד. הוא יביא אתו שני בקבוקים קטנים בשק קטן: אחד מכיל אבקת גיר לבנה חסרת ערך והשני אבקה לבנה זהה לחלוטין, שהיא למעשה הנוגדן לקללה. תחילה הוא ינסה להתמקח עם האבקה תמורת היהלום.



בהנחה שהדמויות שרדו עד כה, והשיגו את המטרות של ארבעת המערכות הראשונות, הן רק צריכות למצוא את הדוכס ולזרוק את האבקה בעיניו, כדי לשחררו מהקללה. המקום ההגיוני לעשות זאת הוא, כמובן, ארמון הדוכס.

הערה לשה"מ: אין צורך להשליך את כל האבקה לעיני הדוכס כדי להסיר את הקללה. לכן, אם החבורה תבחר לפזר מעט אבקה על הדוכס (או פעולה דומה אחרת), הקללה תוסר אפילו עם מעט מהנוגדן נכנס לעיניו.

מפתח לארמון הדוכס

הערה לשה"מ: השתמש במפה 5 למערכה זו.

מבנה אבן אדיר זה מוקף בקיר אבן לא גמור, בגובה 6 מ'. 8 מגדלי שמירה, בגובה 10 מ', הושלמו, אבל הם לא מאוישים. בריכה ענקית, עם שורה של 8 מזרקות במרכזה, מכסה את החלק הדרומי של הארמון, ומבט קצר בה יסביר למה הדוכס דורש שהמיסים ישולמו בבירה. מכל מזרקה נובע זרם בירה מוקצפת! בחזית הארמון ישנה מרפסת גדולה. המקום כולו נראה נטוש.

79. מרפסת

אזור רחב זה מוצל על-ידי מרפסת מהקומה השניה, שנתמכת בעשרה עמודים מאסיביים. הדלתות לחדר הכניסה ענקיות ועשויות מעץ עם חריטה אומנותית, של ספינה ארוכה בעלת מפרש פרוש, המפליגה ברוח עזה.

אם החבורה פקחית מספיק כדי להשתמש בלחש גלוי קסם או שאילתה, תכסיס זה יתגלה בנקל. רק אם נסיון זה נכשל הוא יציע את הנוגדן האמיתי.

אם היהלום ידלדל מהשרשרת במרחק של 3 מ' מהכהן הגדול, הוא ימשך לכוון הכהן. כאשר היהלום במרחק כזה ממנו, ניתן לפגוע בזנטון. בפגיעה המוצלחת הראשונה בכהן, לא יגרם כל נזק, אבל האור יכבה מהיהלום, והאבן הופכת להיות אבן-חן פשוטה בשווי 2,000 פ"ז. כעת ניתן לפגוע בזנטון כמו בכל כהן, ואם יחל קרב הוא ילחם עם כל הלחשים שעומדים לרשותו (ראה מערכה 2), וכן באלת הברזל +2 שברשותו.

אם החבורה תחליט לחפש את הכהן הגדול במקדש, היא תגלה שנעשו מספר שנויים מאז ביקורם האחרון. כל הכהנים והקוסם, שיתכן ונהרגו על-ידי החבורה, לא הוחלפו, אבל בחדרים 38א, 38ב ו-39א-ד הוצבו ארבעה לוחמים דרגה 1 לחדר (סך הכל 24, דרג"ש 4, נק"פ 5, תנ 20 מ', נזק 1-8, מר 9). כל דלת סודית, שהחבורה השתמשה כדי להכנס לחדרו של זנטון, נחסמה על ידי קיר אבנים והיא אטומה כליל.

כמו בפגישה מחוץ למקדש, אם החבורה תנסה לנהל משא ומתן עם זנטון תמורת הנוגדן, הוא יציע תחילה אבקה חסרת ערך, ולאחר מכן את הנוגדן אם הוא לא יראה דרך אחרת להשיג את היהלום. אם אפשרי, הוא ישתדל להסתיר מהחבורה את הדלת הסודית לחדר 55, שבה הוא יצטרך להשתמש כדי להשיג את הנוגדן. הוא ינסה לבצע זאת על-ידי ניהול הפגישה בחדר האוכל.

בגלל פגיעותו בזמן שהתכשיט בקרבתו, זנטון ינסה להתחמק מעימות זה, וילחם רק אם ילחץ לפינה. אם הוא ישאר בחיים לאחר החילופין, הוא ישלח 12 לוחמים דרגה 1 תוך שעה עם היהלום לאטנגאר. ברגע שהיהלום מחוץ לעיר, הוא יחפש את החבורה וינסה להרוג את כולה. אם קרב זה יתרחש, הוא ישתמש בלחשים ונשקים בצורה האכזרית ביותר.

מערכה 5:

ההצלה!

הדלתות לארמון נעולות אבל לא על בריח. בשני צידי המרפסת יש דלתות סודיות המובילות לחדר שמירה. למרות שהחבורה לא ראתה איש בשטח הארמון, השומרים עקבו אחר התקדמותם דרך צוערים קטנים בקיר האבן והכינו מארב. כשכל הדמויות נמצאות על המרפסת, או אם אחת הדמויות תנסה לפתוח את דלתות הכניסה, שתי הדלתות הסודיות תפתחנה בתנופה והשומרים יזנקו להתקפה.

מחדר 82 מגיעים 6 שומרים דרגה 1 (דרג"ש 6, נק"פ 5, נזק 1-8, תנ 30 מ', מר 10) ושני סמלים דרגה 3 (דרג"ש 6, נק"פ 16, נזק 1-8, תנ 30 מ', מר 10). שלושה מהלוחמים דרגה 1 חמושים ברובי-קשת בנוסף לחרבות קצרות, וירדו מהמרפסת כדי לנסות לירות על החבורה. מחדר 87 מגיחים 4 שומרים דרגה 1. שני סמלים דרגה 3 וקצין דרגה 5 (דרג"ש 4, נק"פ 28, נזק 1-8, מר 12). שלושה מלוחמים דרגה 1 אלו חמושים גם הם ברובי-קשת וירדו כדי לירות. שאר הלוחמים ינסו להלחם עם החרבות הארוכות והקצרות שלהם. לאף-אחד מהלוחמים אין אוצר.

80. חדר כניסה

חדר ענק זה ריק, פרט לשמונה עמודי אבן ועשרות שטיחי קיר המראים ארועים ימיים שונים. כל קירות החדר, פרט לדלת הכניסה ולשתי דלתות צדדיות, מכוסים בשטיחים אלה, ומופיעים עליהם הרבה מצבים שונים (קרבות, הפלגה בים שקט וסוער).

השטיחים יקרים מאוד, אבל אף דמות צדיקה לא תחשוב אפילו לגנוב מדוכס חוקי (יתכן ושה"מ יצטרך להודיע לדמויות שהן לא תחשובנה על זה!).

81. אולם נשפים

לאזור זה תקרה בגובה 10 מ' במקום הגובה הרגיל של 5 מ'. העמודים כאן הם אותם עמודים פשוטים, שהופיעו על המרפסת וחדר הכניסה. מרפסת המופרדת על-ידי וילון, בולטת מעל רצפת האולם מהקומה השניה.

במרפסת היו יושבים מוסיקאים ומנגנים בזמן הנשפים שהדוכס היה מארגן. האולם כרגע ריק.

82. חדר שומרים

חדר פשוט זה, ריק פרט לכמה ספסלי עץ פשוטים לאורך הקירות. סולם מוביל לדלת מלכודת בתקרה.

מאחר ומספר סורגי ברזל סוגרים את דלת המלכודת מלמעלה, לא יהיה ניתן לפתוח אותה כלל מלמטה. דלת המלכודת עשויה מוטות עץ עבים מחוזקים יחדיו בברזל, וניתן להשמידם רק בעזרת לחש דיסינטגרציה.

83. מחסן

בחדר זה ערומים שולחנות עץ ארוכים וכסאות יקרים עם משענת ישרה.

בחדר 20 שולחנות ו-200 כסאות. זהו הריהוט שמשתמשים באולם הריקודים בארוחות הרשמיות של הדוכס.

84. מטבח

אזור בישול ענק זה מכיל תנורים רבים, שולחנות גדולים, מעט ארונות, מזוה גדול ומספר תיבות.

התיבות נעולות ומכילות כלי שולחן ל-100 איש מחרסינה משובחת וכסף, ומספר כלי הגשה מקושטים. שווי סך כל הדברים הוא 5,000 פ"ז. הארונות מכילים את כל סוגי הסירים, מחבתות וכלי בישול; בזמן שבמזווה יש מספר רב של ככרות לחם טרי וגבינה, גיגיות של תבואה וחמאה וקופסת קרור המכילה בשר טרי, חלב ודגים.

85. מסדרון

למעבר רחב זה, שתי דלתות היוצאות ממנו ומדרגות רחבות המובילות לקומה השניה. חליפת שריון לוחות וזוג רובי קשת מוצלבים תלויים לצידי אחת הדלתות.

שריון הלוחות והקשתות אינם קסומים. שתי הדלתות במסדרון נעולות.

86 (א-ח). מגורי משרתים

במסדרון ארוך זה, שבע דלתות בקיר הימני ואחת בקיר השמאלי. בקצה הרחוק הוא פונה ימינה.

שמונת החדרים באזור זה הם מגוריהם של משרתי הארמון. בחדרים א-ד מתגורר זוג נשוי, אחד בכל חדר. חדר ה הוא מגורי רב המשרתים, רווק; בזמן שחדרים ו, ז הם מגוריהם של המשרתים, זכר ונקבה, הלא נשואים, בהתאמה. חדר ח הוא חדר האוכל לכל המשרתים, ומצורף אליו מטבחון קטן.

מאחר והם ישימו לב, בוודאי, לקרב במרפסת הקדמית, כל המשרתים יסתתרו בחדר 86ח, אם אכן התרחש כזה קרב. ארבעה מהגברים הצטיידו בסכיני מטבח ומזלגות, אבל הם ילחמו רק אם נראה כי הפולשים עומדים לטבוח במשרתים (ישנם 16 בחדר). הגברים הצעירים הם כלוחמים דרגה 0 (דרג"ש 9, נק"פ 4, נזק 1-4). המוראל שלהם יהיה 12 אם הם נלחמים על חייהם.

אם יפנו למשרתים בצורה ידידותית, הם יהיו מוכנים לענות על מספר שאלות. כקבוצה, הם מאוד נאמנים לדוכס, אבל אף-אחד מהם לא ראה אותו מזה חודש. מאחר והם כולם שונאים את דראקו, והם חושדים בו בבגידה, הם לא יהססו לדווח עליו.

הם יודעים שדראקו ולפחות אחד מאנשיו נמצאים למעלה עם הדוכס. כל האוכל והשתיה שנשלחו לדוכס ניתנו לדראקו, שהוא כביכול מעביר את זה הלאה. אולם, אף אחד מהמשרתים לא יכול לאמת שסטיבן רונה אכן חי. הם כן שומעים קולות מוזרים בוקעים ממגוריו בשעות משונות, אבל קולות אלה דומים יותר לקולות של חיה מאשר לבן-אדם.

חדרי השינה של המשרתים מרוהטים בפשטות, מכילים רק מיטות, כסאות עץ פשוטים, ותיבה לא נעולה עם כמה פרטי לבוש שמרטוטיים. בחדרים א-ה יש רק מיטה אחת, בחדר ו יש שתי מיטות, ובחדר ז ישנן ארבע מיטות.

87. חדר שומרים

חדר זה מאוד דומה לחדר השומרים השני (חדר 82), ומכיל רק כמה ספסלי עץ ודלת למסדרון.

את דלת המלכודת הסודית המובילה למרפסת ניתן לפתוח בדחיפה כלפי חוץ. זוהי דלת חד-כוונית, ולא ניתן בעזרתה להכנס לארמון.

88. חדר ישיבה

חדר זה מקושט בשטיחי קיר המראים חוות וגבעות. ארבעה עמודי אבן תומכים בתקרה, ושמונה כסאות רקים וכורסה ממוקמים בפינות החדר. ישנם גם שלושה שולחנות נמוכים, אחד ליד כל אזור ישיבה. שטיח עבה מכסה את הרצפה.

הדלת המובילה למוזיאון (חדר 89) נעולה, וכן הדלת לחדר האילוף (90).

89. מוזיאון דוכסי

זהו חדר אלגנטי, עם שלוש שורות של עמודים דקים במרכזו. לאורך הקירות ישנם ארונות מזכוכית, המציגים אוצרות וחפצים נדירים מרחבי העולם.

ארונות הזכוכית מחולקים ל-12 חלקים נפרדים. כל אחד מהחלקים ממולכד בגז רעיל, שישתחרר אם הזכוכית תשבר או המנעול יפרץ ללא המפתח המתאים.

אם גנב מגלגל בהצלחה ל"מציאת מלכודות", הוא ידע שהמלכודת קיימת, אך עדיין לא יוכל להסירה, מאחר והיא בתוך הארון. אם הגז הרעיל ישוחרר, כל הדמויות במרחק של 3 מ' מהארון חייבות להציל נגד רעל או למות. גם דמויות במרחק שבין 3 מ' ל-6 מ' חייבות להציל, אבל תקבלנה +4 לזריקות ההצלה שלהן. הגז יתפזר תוך 2-12 סבובים.

הארונות מכילים מספר חפצים שונים, כולם באיכות מצוינת. נרות מזהב ופלטינה, שטיחים, גביעים, וילונות, פגיונות עם תכשיטים, כלים חקלאיים ומיים יוצאי דופן, בקבוקים משונים ומטבעות נדירים כולם מסודרים בצורה יפה בתצוגה. השווי הכולל של החפצים הוא 30,000 פ"ז, אבל דמויות צדיקות לא תגענה באוצר, כמובן. אם גנב ניטראלי ישתרך במקרה אחרי החבורה וישבור את הזכוכית, הגז הרעיל עלול לגרום לו להתחרט על חמדנותו...

90. חדר אילוף

בחדר זה מסודר על שני מתלים אוסף של שוטים, רצועות עור ושרשראות.

הדוכס השתמש בכלים אלה כתחביב לאמן מפלצת משתקפת, אבל אין בחדר כל רמז לכך שחפצים אלה אינם אביזרי עינוי לאסירים. את הדלת הסודית מגלים בגלגול רגיל. הדלת הרגילה והדלת הסודית לחדר 91 אינן נעולות.

91. כלוב מפלצת משתקפת

חדר זה מחולק על-ידי סדרת סורגי ברזל לאזור גדול וקטן. באזור הגדול ישנם שני יצורים דמויי-פנתר, אשר מתקדמים לעבר הדלת ברגע שהיא נפתחת ונוהמים בזעם. זוג מחושים ארוכים גדלים על כתפי היצורים.

הדלת הגלויה היא הלצה של הדוכס, מאחר ומי שיכנס דרכה, ימצא עצמו בכלוב עם שתי מפלצות משתקפות (דרג"ש 4, קב"פ 6, תנ 50 מ', הת 2 מחושים, נזק 8-2/8-2, ניצל 65, מר 8, בתקיפת המפלצת יש להסיר 2 מכל גלגולי "לפגיעה"). המפלצות זועמות ורעבות, ולכן הן תתקופנה כל יצור, שבהישג ידן. אם הדמויות תכנסנה דרך הדלת הסודית ותשארנה קרוב לקיר, המפלצות המשתקפות לא תהיינה מסוגלות להגיע אליהן. דלתות הכלוב מוחזקות סגורות בעזרת בריח פשוט, שכל אחד יכול לפתוח (אין צורך בגלגול).

92. מסדרון עליון

מסדרון רחב זה מאפשר גישה כמעט לכל הקומה השניה. ארבעה עמודים דקים עומדים משני צידי פתח המדרגות מהקומה הראשונה.

93. ספרית הדוכס

שולחנות וכסאות אחדים ממוקמים בחדר, והקירות מלאים במדפי ספרים. על הרצפה יש שטיח רך, והאוירה היא של הדר מעורב בנוחיות ביתית.

הספריה מכילה יותר ספרים מאשר ניתן למצוא בשאר רונה. משפחת הדוכס אספה את הכרכים היקרים מכל רחבי העולם, אולם – בניגוד לדראקו – דוכסי רונה בדרך-כלל שילמו במטבעות או בסחורות תמורת החפצים, שהם הביאו איתם חזרה ממסעותיהם.

הדוכס נהנה מקריאה, ונהג לבלות כאן שעות. הספרים על המדפים כוללים היסטוריה וגאוגרפיה של הארצות בחלק הדרום מזרחי של היבשת, מדריכים על כל שיטות המלאכה ברונה, ספרים על שושלת רונה וממלכת ווסטלנד, מחקרים על כל הגזעים השונים וספרים נוספים רבים.

94. חדר אימונים

זהו חדר גדול, כמעט ריק. ארבעה עמודי אבן לא מעובדת תומכים בתקרה, וניכרים בהם שריטות ושקערוריות.

חדר זה שימש את הדוכס וקציניו לאימון בנשקים וקרב פנים-אל-פנים. לא השתמשו בו מזה כמה חודשים, ושכבת אבק דקה מכסה את הרצפה.

95. חדר נשקים

בכוננית, באחד מצידי החדר, מסודרות שש חרבות חבולות למדי, שני גרזנים וארבעה מגנים מעוקמים. בצד השני של החדר יש ארון זכוכית נעול, בדומה לאלה שבמוזיאון.

הכוננית מכילה את הנשקים, שהשתמשו באימונים הדוכס ואורחיו. ארון הזכוכית ממולכד במספיק גז כדי למלא את כל החדר. אם המלכודת מופעלת, כל הדמויות הנוכחות חייבות להציל נגד רעל או למות. גם אם גנב יפרוץ את המנעול, הגז ישתחרר, מאחר ורק המפתח המתאים יכול לפתוח את הארון בבטחה. המפתח כרגע דחוף במזרונו של הדוכס. הגז ישאר בחדר 2-12 סבובים.

בארון התצוגה נמצאים נשקי האבות הראשונים של הדוכס של רונה. חליפת שריון לוחות +2 מכסף נוצץ ומגן +2, שנושא את הסמל המשפחתי, פרושים על כרית עבה מקטיפה כחולה. לאורך השריון מונחת החרב הדוכסית +3. נשק מרהיב זה ידוע בכנוי "מצדיק", ויש לו את היעוד המיוחד להביס רשע. פגיעה מוצלחת עם החרב ביריב רשע תשתק את היריב אלא אם כן הקורבן הציל נגד לחשים. יתרה מכך, בידי יצור עם נטית רשע, החרב מתפקדת כחרב מקוללת 3-!

למרות ששה"מ ללא ספק הזכיר לשחקנים שדמויות צדיקות לעולם לא תגנובנה ממנהיגן, הפתוי שבחלק מנשקים רבי עוצמה אלה, עלול להיות בלתי נסבל לחלק מהשחקנים. שה"מ צריך לשנות מיד את הנטיה של דמות צדיקה, שתגנוב מהדוכס, לרשע.

96. חדר ארוח נשים

בחדר קטן זה, מספר כסאות רכים ונוחים ומספר שולחנות קטנים פזורים בחדר. שני שטיחי קיר, המראים תמונות יער רגועות, תלויים על הקירות. נברשת אלגנטית מקריסטל תלויה במרכז החדר.

זהו החדר שבו אשת הדוכס אירחה נשים אורחות, בזמן שהדוכס התפנה לענייני מדינה או מלחמה. שכבת אבק דקה נחה על הרצפה, מאחר ולא נעשה שימוש בחדר מספר חודשים.

97. חדר הלבשה

חדר זה מכיל מראת-קיר גדולה, שולחן איפור קטן צמוד לקיר וכסא קטן. ארון בגדים ארוך הכיל בעבר עשרות שמלות ערב מהודרות, אבל הוא הופל והשמלות שוכבות באי-סדר על הרצפה.

98. חדר רחצה

רצפת החדר עשויה לבנים ובקצה אחד ישנה אמבטיה ענקית מחרסינה. מספר קולבים מסודרים לאורך הקירות ועל חלקם תלויות מגבות עבות.

99. חדר פרטי לאשה (בודואר)

חדר זה מרוהט בפאר. כמה שטיחים לבנים כשלג מפרוות דב מונחים על הרצפה, ומיטה ענקית ורכה כנוצה צמודה לקיר הדרומי. הסדינים על המיטה פרועים ואחת השמיכות נגררה לאורך הרצפה. שולחן כתיבה קטן, כסא עם משענת ישרה ושתי כורסאות נמוכות הם כל הרהיטים בחדר.

בעבר זה היה חדר השינה של ליידי מרית הולוואן, אשת הדוכס. הגברת זכתה לסוף עגום בידי דראקו לוחם-הסערות, לאחר שהקללה הוטלה על הדוכס. כעת היא שוכנת בתחתית המפרץ. אם השמיכה שעל הרצפה תבחן מקרוב, יתגלו כתמי דם בתחתיתה. את הדלת הסודית המובילה לחדרו של דראקו ניתן לגלות בגלגול רגיל. יש לדחוף תפס מוסתר בקצה הדלת כדי לשחררה. אם תשוחרר, הדלת תפתח בשקט לחדר הדוכס.

100. מגורי התזמורת

חדר זה מכיל רק ארבע מיטות, ארבעה כסאות ישרים ושישה כני נגינה.

חדר זה שימש בעבר כאזור שינה ואימון נגינה לארבעת הנגנים שהדוכס החזיק בארמון. כמו הליידי מרית, נוכחותם לא הייתה דרושה יותר לאחר שהדוכס קולל. גם אותם ניתן למצוא בתחתית המפרץ. כל חפציהם של המוסיקאים נלקחו, פרט לקתרוס מעוך מתחת אחת המיטות.

101. יציע התזמורת

חדרון זה בולט מעט מעל אולם הריקודים מתחת. ניתן לראות כאן רק ארבעה כסאות ישרים וארבעה כני נגינה.

102. חדר אוכל פרטי

שלוש נברשות מקסימות תלויות מהתקרה בחדר זה. שולחן יפהפה, מעץ כהה, עומד במרכז החדר ותריסר כסאות מונחים סביבו. ארבעה עמודי אבן, אחד בכל פינה, תומכים בתקרה.

הדוכס השתמש בחדר זה לאירות קבוצות קטנות של חברים קרובים בארוחות לא רשמיות. הדלת לחדר 103 נעולה.

103. חדר ישיבה

החדר מרוהט ברהיטים נוחים והוא פסגת הפאר המלכותית. תריסר כסאות ריקים פזורים בחדר ושולחן קלפים קטן עם ארבעה כסאות עומדים במרכזו. שטיח מקטיפה שעירה מכסה את הרצפה ושלוש נברשות תלויות מהתקרה. על אחד מקירות החדר תלוי שטיח מקושט, המראה את נצחונו של דוכס קודם של רונה על ענקי גבעות. המשוררים עדיין מספרים על אותו נצחון.

מאחורי שטיח הקיר ישנה דלת סודית המובילה לחדר האוצר הדוכסי. אם שטיח הקיר יוסר, את הדלת יש לגלות עם הגלגול הרגיל של גלוי דלתות סודיות. אם שטיח הקיר לא יוסר, אין סכוי למצוא את הדלת. את הדלת ניתן לפתוח על-ידי סבוב הנברשת האמצעית שלושה סבובים עם כוון השעון. הדלת עשויה מאבן, ותוכננה על-ידי בעלי מלאכה גמדים, כך שלא ניתן לפרוץ אותה.

104. חדר אוצר דוכסי

חדר סודי זה מכיל חמש תיבות גדולות, כל אחת נעולה במנעול גדול.

התיבות מכילות את המיסים, שדוכסי רונה צברו במשך המאה האחרונה. למרבה המזל, דראקו לא מודע לקיומו, אחרת לא היה נשאר דבר בעל ערך. מכל מקום, מכיוון שהאוצר כרגע נמצא, הוא יהווה פתוי לדמות בעלת נטיה צדיק. כל התיבות נעולות, אך הן אינן ממולכדות, מאחר והדוכס ראה את החדר כבלתי פגיע לחלוטין. תכולת התיבות סודרה באופן מופתי, סוג אוצר אחד לתיבה, לפי הסדר הבא:

תיבה 1: 9,080 פ"ז.

תיבה 2: 12,350 פ"כ

תיבה 3: 4,610 פ"פ

תיבה 4: 11,850 פ"א

תיבה 5: 1,000 אבני-חן, שווי כולל 40,000 פ"ז.

105. חדר הלבשה דוכסי

כשהחבורה מתקרבת לדלת, היא נהדפת לרווחה מהצד השני. לפני שמישהי מהדמויות מספיקה להגיב, אדם דמוי-שור מסתער מהחדר בזעקת קרב אדירה. במרכז זקנו השחור נמצא פיו האכזר, ומבט של רוע בעיניו. כשהוא מסתער על החבורה עם חרב מונפת, ניתן לראות "יד" אדומה כשני חקוקה על שריון הקשקשים שלו.

דראקו ואנשיו תכננו מארב מאז שהשומרים הודיעו להם שהחבורה מתקרבת לארמון. ההתקפה על המרפסת הייתה פשוט פעולת הסחה.

אלה הם הנתונים לדראקו ואנשיו:

דראקו: לוחם דרגה 14, דרג"ש 2, נק"פ 75, תנ 20 מ', נזק 4-11 (1ק8 + 3), מר 12, שריון קשקשים, מגן 2+ וחרב 1+ תוספת כח של 2.

מפקד בכיר: לוחם דרגה 9, דרג"ש 0, נק"פ 50, תנ 20 מ', נזק 3-10 (1ק8 + 2), מר 12, שריון לוחות 2+, מגן וחרב ארוכה, תוספת כח של 2.

מפקד פלוגה: לוחם דרגה 6, דרג"ש 2, נק"פ 30, תנ 20 מ', נזק 2-8 (1ק8 + 1), מר 12, שריון לוחות, מגן וחרב ארוכה 1+.

דראקו קדח חור קטן בדלת חדר ההלבשה והוא עוקב אחר החבורה דרכו. ברגע שהוא רואה מישהו מתקרב לדלת, הוא יהדוף אותה החוצה ויתקוף. גלגול של 1 או 2 בק6 מראה שהחבורה הופתעה ודראקו מיד זוכה בהתקפה הראשונה. אם אין הפתעה היוזמה מגולגלת באופן רגיל. דראקו יתפרץ לחדר עם התנופה של הסתערותו ויאפשר לשני שותפיו להכנס לחדר 103 מיד אחריו. השניים יתפסו עמדות התגוננות מצידי מנהיגם.

כל השלושה מודעים לכך שהם חייבים לנצח בקרב זה או שמזימתם תהרס. הם ילחמו למות.

חדר ההלבשה הוא חדר פשוט עם שני ארונות וכסא קטן. הארונות מלאים בגלימות ובגדים דוכסיים שונים והכסא שימש את הוד מעלתו, הדוכס, בזמן שמשרתיו קשרו את נעליו. הדלת הסודית לחדר 106 מעט פתוחה, וניתן להבחין בה בסכוי של 1+.

106. מגורי משמר הארמון

בחדר תריסר מיטות עץ פשוטות ומספר ספסלים. גלימת עור וזוג מגפיים זרוקים על הרצפה, אבל אין כאן דבר בעל ערך.

חדר זה שימש כמקום לינה לשומרים שהוצבו באופן קבוע בארמון.

107. מגורי הדוכס

חדר גדול זה מלוכלך ומבולגן. הדלת לחדר הרחצה פתוחה, אבל נראה שלא השתמשו באמבטיה מזה זמן רב. שולחן כתיבה חשוף עומד בצמוד לקיר וליד כסא הפוך. המיטה צמודה לקיר הדרומי. דמות מרופשת שוכבת על המיטה הענקית. היא אינה כבולה בדרך כלשהי, אבל תמשוך את השמיכה לסנטרה ותסתכל בחבורה המתקרבת עם עיניים רחבות בוהות. כשהדמויות תתקרבנה למיטה, היא תתחיל לנהום ולנבוח ככלב.

האיש הוא סטיבן, דוכס רונה. הופעתו הגברית נעלמה, וכעת הוא רזה וחיוור. שערו פרוע ועיניו אדומות. ריר נוזל לתוך זקנו הפרוע. הדוכס יתכרבל במיטה ולא יעשה כל מאמץ לברוח או להתגונן, כשהדמויות תתקרבנה אליו. האבקה נגד הקללה תפעל מיד כשתזרק לעיניו, אבל לאבקה לא יהיה כל שימוש אחר. כשהדוכס נרפא, הוא יזכור את כל מעשיו תחת השפעת הקללה. הוא שוב יהפוך לאדם גא, ויבקש מספר דקות להתנקות לפני שהוא מדבר עם החבורה.

אם החבורה תעזוב את החדר, יקח לדוכס 3 תורים להתרחץ, לסרק את שיערו וזקנו ולהתלבש בהתאם למעמדו. כשהוא יצא, לא יהיה כל זכר לנסיון הקשה שעבר עליו. הוא יבקש פרטים אודות ההרפתקה של החבורה, ולאחר שישמע את המאורעות שהתרחשו, הוא יציע לכל דמות נאמנה פרס של 2,000 פ"ז כ"אות בלתי הולם" להכרת תודה.

בהתאם למספר הימים, שעברו מאז גירושם של הגמדים, הוא מיד יתכונן לרכב לבית אבן בנסיון להשיב את הצבא המתקדם עם התנצלות גלויה וזהב כפצוי על אי הנוחות שנגרמה לגמדים. מאחר והגמדים אינם מעוניינים במיוחד בהשמדת בן-בריתם לשעבר, הם יקבלו את הצעת הדוכס.

ראשו של דראקו יוצג לרהבה בפני המגורים הצבאיים, והסיפור של הקללה וחבורת ההרפתקנים שהצילו את העיר יתפשט במהרה. כשהדוכס ישוב מפיוס הגמדים, הוא יערוך משתה גדול לכבודן של הדמויות.

אחרי המשתה, החיים יחזרו למסלולם ברונה. בתום שבוע, מבשלות השיכר יספיקו להפיק מספיק בירה כדי שיהיה ניתן להשיגה במסבאות. המחיר יהיה כפול למשך שבועיים או שלשה, עד שיהיה ניתן לצבור הספקה. סביר כי הדמויות תרצנה לחגוג לזמן מה, והן תקבלנה יחס של גיבורים בתקופה הקרובה.

מאחר והרפתקנים לא מתאימים לחיי חברה ומסיבות, הם ישתעממו כעבור זמן. ושוב הרוח תלחש על ארצות אקזוטיות... על רוע שיש להשמיד... ואוצר שקורא להמצא...

הרפתקות נוספות ברונה

אם הדמויות מחליטות להשאר ברונה, מספר דברים יכולים להתרחש בעיר או בסביבתה, שיספקו פעילות ואתגרים להרפתקנים. ניתן להמשיך להשתמש במפת העיר, אבל מקומות (חנויות ומסבאות), שסומנו בעבר, צריכים להשאר במיקומם המקורי. בצורה כזו, הדמויות תוכלנה ללמוד להכיר את העיר.

ההצעות הבאות להרפתקות נוספות תדרושנה הכנות נוספות מצד שה"מ. ניתן להרחיב כל אחת מההצעות הללו, כך שהיא תמלא ערב שלם של משחק, או שניתן להשתמש בהן כהרפתקות קצרות, של התקלות אחת או שתיים, שישמשו למשחק של כשעה.

א. חבורת רבי-גנבים:

זוהי חבורה של חמישה או שישה גנבים בדרגה גבוהה, שפועלים מצריף בעיר העתיקה. הם ינסו לגנוב כל דבר שבהישג ידם. אם הם ישמעו שמועות על הפרסים הגדולים, שהוענקו לדמויות שהצילו את הדוכס מהקללה, סקרנותם תתעורר.

הם יאתרו את החבורה, וינסו לעשות פעולת הסחה, בזמן שחלק מהגנבים יגנבו מהחבורה כל מה שהם מסוגלים לשאת. רוב דיירי העיר העתיקה יראים מחבורה זו, ולכן מידע אודות מאורתם ומקומות בהן ניתן לאתר את הגנבים, יהיה קשה (יקר) להשיג. יש שמועה האומרת כי רשת של מנהרות וחדרים משתרעת מתחת צריפם של הגנבים.

ב. מחסן סוחרי העבדים:

העלמותם של מספר ילדים וצעירים מרונה תגרום לדאגה בקרב התושבים. החבורה צריכה לפענח, שהם נגנבים על-ידי קבוצה של סוחרי עבדים. הצעירים מוברחים בעזרת אוניות באמצע הלילה ונלקחים למקומות היותר ברבריים.

מרכזם של סוחרי העבדים הוא מחסן ליד הנמל. מאוכסנים כאן חפצים סתמיים כגון עצים וכלי עבודה, אבל חדר סודי משמש כתא מאסר עד שספינת העבדים הבאה מפליגה. קבוצה גדולה של לוחמים בדרגה גבוהה, קוסם, גנב וכהנים עומדים מאחורי מזימה שטנית זו.

ג. התקפות הדרקון האדום:

דרקון זקן מצא מערה נוחה להקים בה את מאורתו. הבעיה: המערה משקיפה על המפרץ שבין רונה ונורביק, והדרקון נהנה להפוך מטענים ולשרוף סירות. אם דמויות גיבורות במיוחד, יתכן והן תרצנה לצאת להתקפה נגד הדרקון, במטרה להשיג את ערימת האוצר, שהוא בודאי צבר.

ההרפתקה יכולה לכלול הרפתקת מרחבים בדרך למאורת הדרקון עם מפלצות משוטטות. אם מישהי מהדמויות תשרוד, סביר להניח שהיא תחזור עשירה ממקודם!

ניתן ליצור מספר מצבים עם רונה כמרכז מבצעים: קבוצות של ענקי גבעות, עוגים או טרולים שמטרידות את החוות באזור; מזימות בעיר נגד סמכותו החוקית של הדוכס, וכו'. אם שה"מ רוצה לאפשר זאת, הדמויות יכולות אף לקנות סירה או אניה ברונה ולצאת למסעות מחקר משלהן.

כמו בכל משחק של מו"ד, הגבול היחידי הוא דמיונכם!



נחש מהפנט

דרוגי שריון: 4
קב"פ 8*
תנועה 30 (10) מ',
התקפות: נשיכה 1 או מבט 1; זנב 1
נזק: 1-8 או הרדמה; 1-10
מס' מופיעים: 1
ניצל כמו: קוסם 5
מוראל: 9
סוג אוצר: D
נטיה: רשע.

הנחש המהפנט הוא זוחל לא נבון במיוחד, שינסה להפנט את טרפו לפני שיבלע אותו. זהו זוחל מחריד בעל פסים אדומים וירוקים שיכול להגיע עד לאורך של 6 מ'. עיניו מסתחררות בכל צבעי הקשת.

כדי להפנט את טרפו, הנחש המהפנט מסתכל הישר לעיני קורבנו בזמן שהוא מתנועע בצורה קצבית. הקורבן חייב להציל נגד שיתוק, או להרדם מיד. בסיבוב הבא, הנחש המהפנט יכול לנסות להפנט קורבן נוסף.

דמות שמופתעת על-ידי הנחש המהפנט מיד תפגוש את מבטו. דמויות בקרב פנים-אל-פנים איתו, תפגושנה את מבטו אלא אם כן הן מציינות שהן מפנות את מבטן. במקרה כזה, הדמות תוקפת עם 4- והנחש עם 2 לכל גלגולי "לפגיעה". אם הנחש המהפנט רואה עצמו במראה למשך תור שלם הוא חייב להציל נגד שיתוק או להרדם.

הנחש יכול גם להצליף עם זנבו ל-1-10 נקודות נזק, או לנשוך ל-1-8 נקודות. שים לב, כי אם הוא בוחר לנשוך, הוא לא יכול להפנט באותו סבוב.

רשימת דמויות מוכנות

כל הדמויות המוכנות מראש בעלות נטיה צדיק, פרט לגנב (קווילן), שנטייתו ניטראלית.

שם	סוג/דרגה	נק' פג'	כח,	תב.	חכ.	זר.	כש.	כז.
אריאל	כהן/7	23	13	9	14	8	10	11
קלידל	גמד/6	40	16	7	9	10	14	8
אנליס	אלף/5	18	13	12	8	14	9	11
קימברה	קוסם/6	13	7	15	11	12	9	10
בארטל	זוטון/5	22	11	9	8	16	11	12
לאמאר	לוחם/6	30	14	10	9	11	9	12
קווילן	גנב/5	12	10	11	8	15	10	10
ריינור	לוחם/6	28	15	7	13	10	13	8

תוספות ועונשין של הדמויות

שם	כח	גלגולי הצלה	ירי קליעים
אריעל	+1	+1	-1
קלידל	+2	0	0
אנליס	+1	0	+1
קימברה	-1	0	0
בארטל	0	0	+2
לאמאר	+1	0	0
קווילן	0	0	+1
ריינור	+1	+1	0

לחשי דמויות

אריאל:

דרגה ראשונה: רפוי פצעים קלים, גילוי קסם
דרגה שניה: איתור מלכודות, שקט 5 מ' רדיוס
דרגה שלישית: הכאה
דרגה רביעית: רפוי פצעים קשים

אנליס:

דרגה ראשונה: הרדמה, קליע קסם
דרגה שניה: העלמות מעין, פריצה
דרגה שלישית: האצה

קימברה:

דרגה ראשונה: גילוי קסם, הקסמת איש
דרגה שניה: רשת, תע"ח
דרגה שלישית: כדור אש, מעוף

טבלת כשרונות גנב של קווילן

פריצת מנעולים	הסרת מלכודת	כיוס	הליכה שקטה	טיפוס קירות	התחבאות בצללים	האזנה
35%	30%	40%	40%	91%	30%	1-3

מאחר ואלה הן דמויות בדרגות ביניים, מניחים שהן צברו מספר אוצרות מהרפתקות קודמות. אם משתמשים בדמויות המוכנות, שה"מ צריך לאפשר לכל דמות לגלגל ק6. הכפל מספר זה ב-100 כדי לקבל את כמות פיסות הזהב שבידי הדמות.

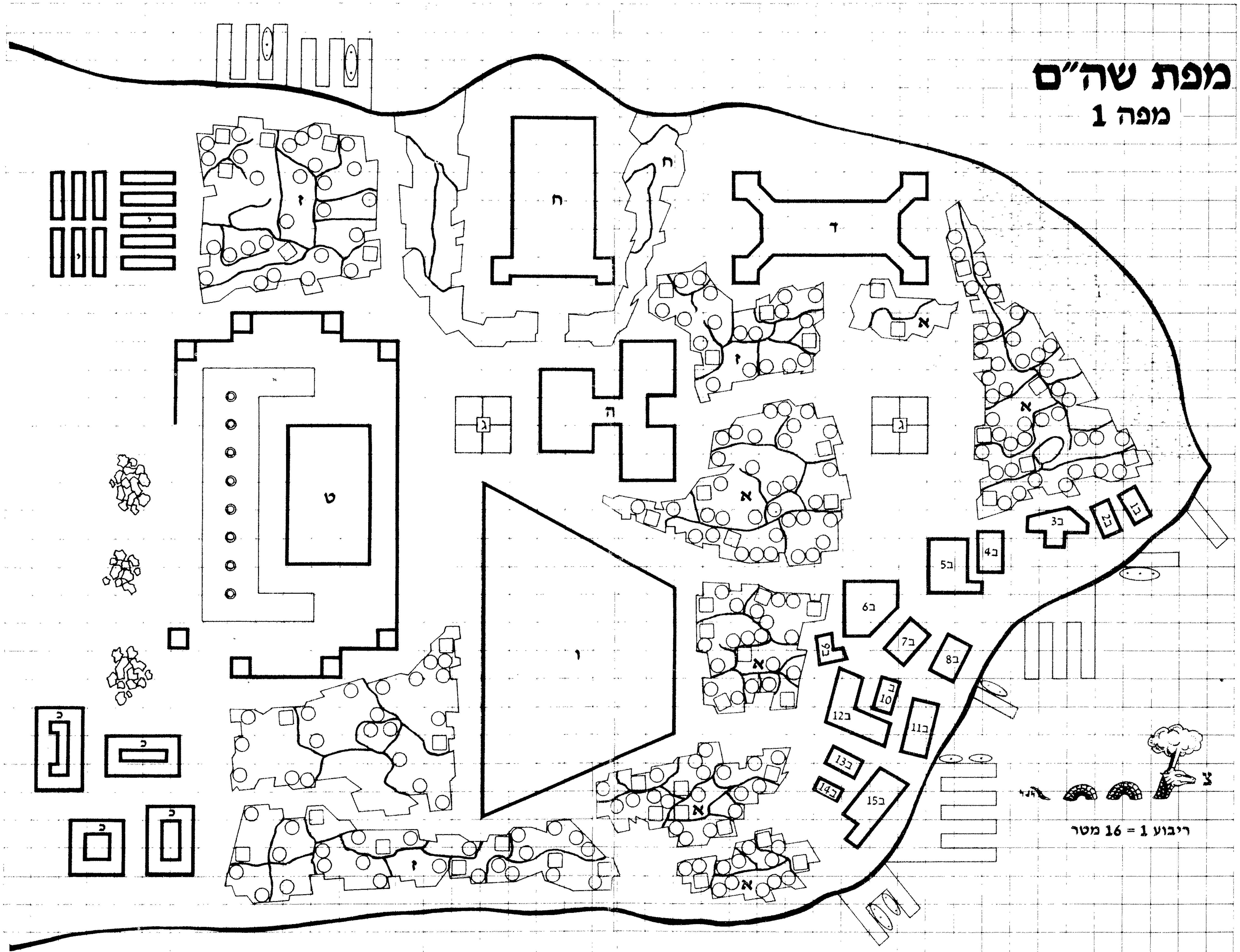
בנוסף, ברשות החבורה החפצים הבאים. הדמויות צריכות לגלגל קוביות אחוזים כדי להחליט על חלוקת החפצים. השחקן בעל הגלגול הגבוה ביותר זוכה בבחירה הראשונה וכן הלאה, עד שכל החפצים חולקו.

רשימת חפצים לדמויות מוכנות

חרב ארוכה +1
חרב ארוכה +1
חרב קצרה +1
מגן +2
מגן +1
מגן +1
שריון לוחות +1
שריון לוחות +1
שריון עור +1
טבעת הגנה +2
בדיד גילוי קסם (2-40 טעינות, בגלגול של 2ק20 על-ידי שה"מ)

מפת שה"ם

מפה 1



מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS®

הרפתקה למשחק המתקדם

קללתו של זנטון

מאת דאגלס ניילס

משהו רקוב ברונה...

כאשר האל המחריד, קרטיה, מטיל את צילו על העיר, דברים מוזרים מתחילים להתרחש. תחילה, הדוכס סטיבן נעלם. לאחר מכן כרוזים משונים מתחילים לצאת מארמון הדוכס... הגמדים מגורשים... את המיסים יש לשלם בבירה... על סוסים יש לרכב עם הפנים לאחור. במהרה העיר כולה במהומה וצבא גמדים צועד לעבר רונה. זהו המצב, כאשר אתם, חבורת הרפתקנים אמיצי-לב, מגיעים לעיר.

שם אתם מוצאים...

* קבצן ממורטט, אשר משוטט ברחובות ומציע עיצות נסתרות.
* כהן מסתורי בגלימה שחורה המתכנן בגידה.
* חייל נאמן המתכנן הפלת מפקדו.
* תכשיט זדוני המטיל את כח הרוע שלו על העיר.

אתם התקווה היחידה של רונה. רק **אתם** יכולים לפענח את התעלומה שפוקדת את העיר ולהציל את רונה מ... קללתו של זנטון.

הפקה:
מיצוב בע"מ.
לכיש 6, חיפה

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711